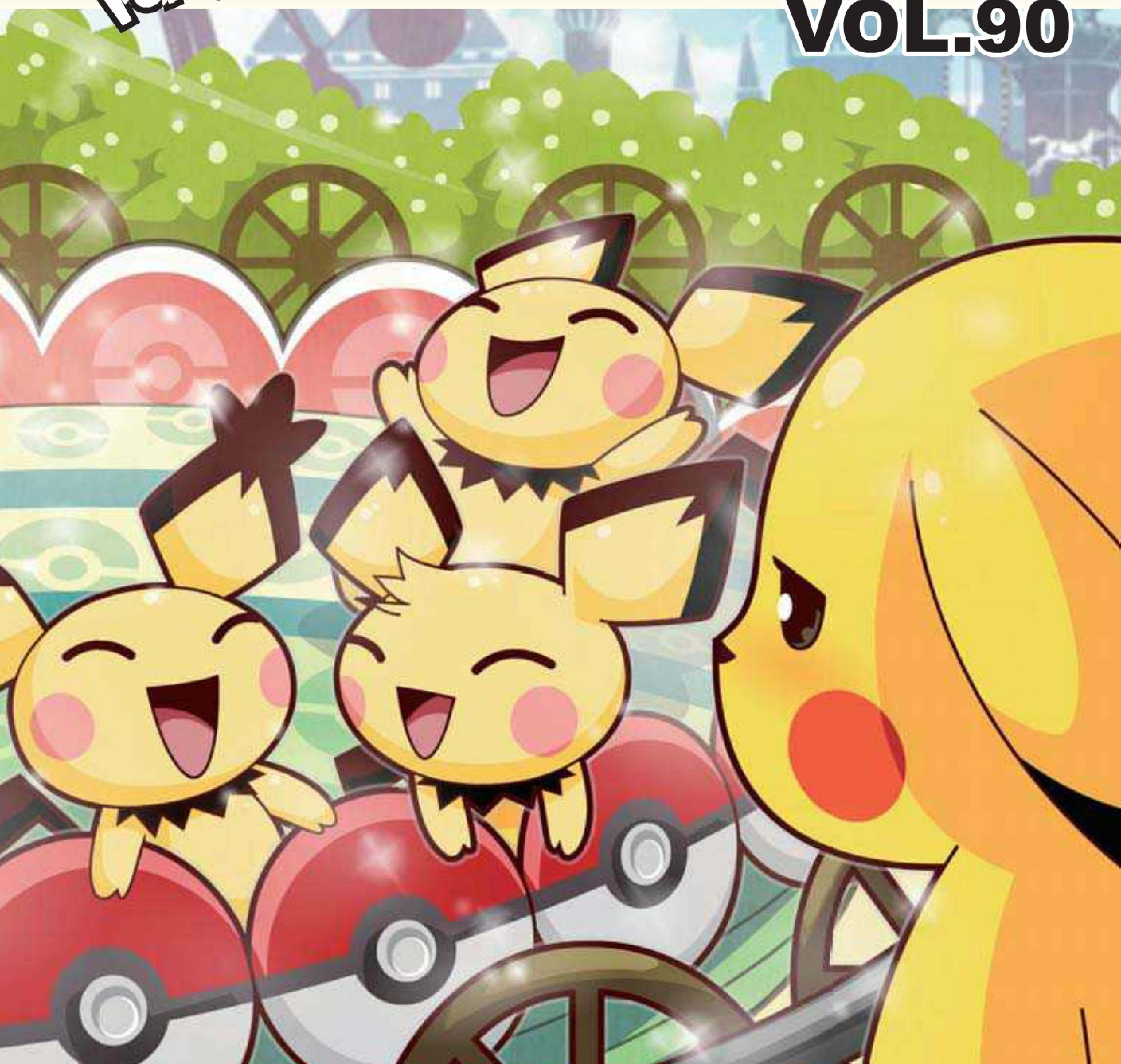
专题企划：异界物语——漫谈便携设备上的《口袋妖怪》
特别企划：《Ω红宝石·α蓝宝石》原画设定·角色篇
研究所：口袋妖怪详尽分析——神兽续篇
抽奖活动继续进行

口袋玩家

POKéMON

VOL.90



游戏动画最新报道！

游戏·口袋妖怪超不可思议的迷宫 P13





电影·2015剧场版追踪报道（3） P18

《Ω红宝石·α蓝宝石》原画设定·角色篇

《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》原画设定赏析，这次是角色篇。

特别企划 P36



口袋妖怪联盟冠军·大吾

《口袋抓取方块》攻略·续3

研究所 P103

更新后变更全解读、更新关卡全攻略、新精灵方块详细资料……



口袋妖怪详尽分析——神兽续篇

这辑带来雷吉基加斯、克雷塞莉亚和梦幻的详尽分析。

研究所 P112



《口袋玩家》90辑
幸运大抽奖

一等奖
口袋妖怪毛绒玩偶（大）



小球獭 1名

二等奖
口袋妖怪毛绒玩偶（中）



水精灵 1名



冰精灵 1名

三等奖
口袋妖怪毛绒玩偶（小）



巫妖 1名



双子甜筒 1名



约泰利犬 1名

参与方式

只要在2015年8月21日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在92辑公布。

《口袋玩家》88辑中奖名单

一等奖：口袋妖怪毛绒玩偶（大）

福州市　张嘉禾



二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

佛山市　张思宇

厦门市　赵婷

三等奖：3名
口袋妖怪毛绒玩偶（小）

北京市　汪睿
西安市　魏佳倩
西安市　李征翔

口袋玩家



VOL.90目录

口袋新闻站

口袋新闻站 4

游戏前哨站

口袋妖怪超不可思议的迷宫 13

影视动画

2015剧场版追踪报道（3） 18

特别企划

《Ω红宝石·α蓝宝石》原画设定·角色篇 36

专题企划

口袋妖怪原型探析——夏夜的虫鸣 45

业界话题

异界物语——漫谈便携设备上的《口袋妖怪》 50

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 60

口袋漫画

《神奇宝贝特别篇》五十一卷简介（上） 66

口袋妖怪ORAS 红色热情与蓝色睿智 68

Pokemew 青之救助队——天廊远征 85

口袋妖怪四格大百科 94

研究所

《口袋抓取方块》攻略·续3 103

口袋妖怪详尽分析——神兽篇续 112

女王大人降临！——MEGA莎娜多队伍分析 134

对战乐园

口袋妖怪全国大师赛夏季赛道馆战速报 138

口袋周边

毛绒玩偶DIY——沧海的王子玛娜菲 159

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——天空篇 164

CONTENTS

精灵中心

精灵中心 170

口袋自由谈

有你们在 176

口袋小说

梦魇萦痕（3） 179

友谊万岁Z 193

圈圈熊酒吧——冰海大帝（26） 206

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、《口袋妖怪超不可思议的迷宫》预告片（1）

二、宠物小精灵AG

49.小正和小正！守卫雨蜘蛛！

50.宠物小精灵竞技赛·哈奇茨盖大会！

51.瑜伽王！竞技赛之战！

52.正电兔和负电兔！支援之路？

三、华盛顿音乐会（伊宿）



《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《口袋玩家》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋新闻站

文/007 编/马修

活动 "口袋妖怪研究所"活动赠送关东三主角精灵



由口袋妖怪官方、读卖新闻社与日本科学未来馆三家联合策划的"口袋妖怪研究所 你也可以有新发现"系列活动将从7月开始正式举行了。6月5日，口袋官网又发表公告称，在"口袋妖怪研究所"中的"第1研究室"主题活动中，玩家们如果能够顺利完成由口袋博士布置的各项任务和谜题的话，就可以在活动结束后任意选取一张妙蛙种子、小火龙或杰尼龟的序列号纸条作为奖品。本次礼物精灵的下载时间与"口袋妖怪研究所"活动的举行时间同步，同样都是7月8日～10月12日，玩家们可以用《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》或者《口袋妖怪 X·Y》来进行接收，无论是妙蛙种子、小火龙还是杰尼龟，身上都会携带一颗对应的MEGA石。



周边 两套文具周边系列即将登陆口袋中心

从6月20日开始，两套不同设计风格的文具周边系列即将登陆口袋妖怪中心。这两套文具周边中，一套以Q版的皮卡丘形象为主题图案，各种皮卡丘的姿态搭配上蓝白条纹后使得画面显得非常清新可爱；而另一套则是以今年剧场版《光轮的超魔神胡巴》中的主角精灵胡巴为主题图案，各种传说中的口袋妖怪再加上画面中央的胡巴，给人一种帅气而有魄力的感觉。两套文具周边首批推出的商品种类将包括文件夹、作业本、文具盒、铅笔、橡皮、圆规、便利贴等。





游戏 《口袋妖怪 Tretta 终极版》完成资料篇更新



5月22日，玩具厂商Takara Tomy旗下的圆牌对战街机游戏“《口袋妖怪 Tretta 终极版》系列”升级为全新的第二弹资料篇《冰冻世界！丘雷姆强袭》。在本作中，“终极等级”的丘雷姆圆牌首次登场，这也是目前为止《口袋妖怪 Tretta》整个系列中首枚HP超过300的圆牌。另外，同样也是系列中初次登场的“传奇等级”的凤凰、露琪亚圆牌也是本次资料篇的另一大看点。与此同时，为了庆祝第二弹资料篇的推出，Takara Tomy公司从6月3日起还在日本各地的游戏中心内开展了MEGA钢嘴娃娃的挑战活动，玩家们只要能够在游戏里战胜钢嘴娃娃，就可以得到这枚活动限定版的圆牌。





周边 “月刊皮卡丘绒毛玩具”系列第四弹登场

从6月20日开始，一月一度的“月刊皮卡丘绒毛玩具”系列的第四弹商品即将在口袋妖怪中心内上市。第四弹绒毛玩具的主题为“庆典皮卡丘”，描述的是在夏天的庆典大游行上，皮卡丘戴上了头巾，拿起了团扇，身上还穿着庆典专用的日式法披，和大家观赏烟花，还和大家跳起欢快的庆典舞蹈。



周边 "NC帝国"设计时尚T恤登陆口袋中心

由口袋妖怪官方联合设计团体"NC帝国"共同制作的"口袋图形T恤"(Pokemon Graphix Tee)系列周边将从6月20日起在口袋妖怪中心内发售。该系列的T恤主打的是帅气和时尚的风格，每种精灵的图形都由设计师们精心设计，力求打造出一种潮牌的感觉。首批上市的精灵图形将包括皮卡丘、喷火龙、MEGA重钢蟹、耿鬼、3D龙、3D龙2、3D龙Z等，顾客们在口袋中心内每购买一款T恤，还可以获赠一个专属主题的礼品袋。



卡片 口袋中心推出原创设计卡片保护套



6月20日，由口袋妖怪中心原创设计的5款口袋卡片保护套将在MEGA东京店、横滨店、名古屋店、大阪店等9家口袋中心内全面上市。据悉，这5款卡套分别以胡巴、XY女主角、精灵球、皮卡丘尾巴和喷火龙斗篷皮卡丘为主题。无论是男玩家还是女玩家，大家总能在这里找到一款自己喜欢的款式。

比赛 "口袋世锦赛 日本代表大会"将在Nico nico网站直播

口袋妖怪官方宣布，预定于6月14日举行的"口袋妖怪世界锦标赛 2015 日本代表决定大会"游戏部门的最终选拔赛，将在视频网站Nico nico上进行同步直播。本次比赛成员将由少年组的32人、年长组的32人、大师组的31人以及"Nico nico超选手

权2015年度赛”的优胜者1人（计入大师组内）组成。最终在各年龄组内获得优胜的选手将有机会前往美国波士顿参加今年的世界大赛。

周边 全新手机App“口袋妖怪风格”登场

5月7日，口袋妖怪官方在谷歌的Google Play商店以及苹果的App Store商店内推出了一款全新的手机App“口袋妖怪风格（Pokemon Style）”。这款App的主要功能就是可以为手机更换各种口袋妖怪主题的待机桌面和软件图标，软件本身免费提供下载，而软件内的每套主题则需要玩家支付120～240日元的价格进行购买，目前已有光精灵、月精灵、菜冠猴、火冠猴、水冠猴等多款主题可供选择。



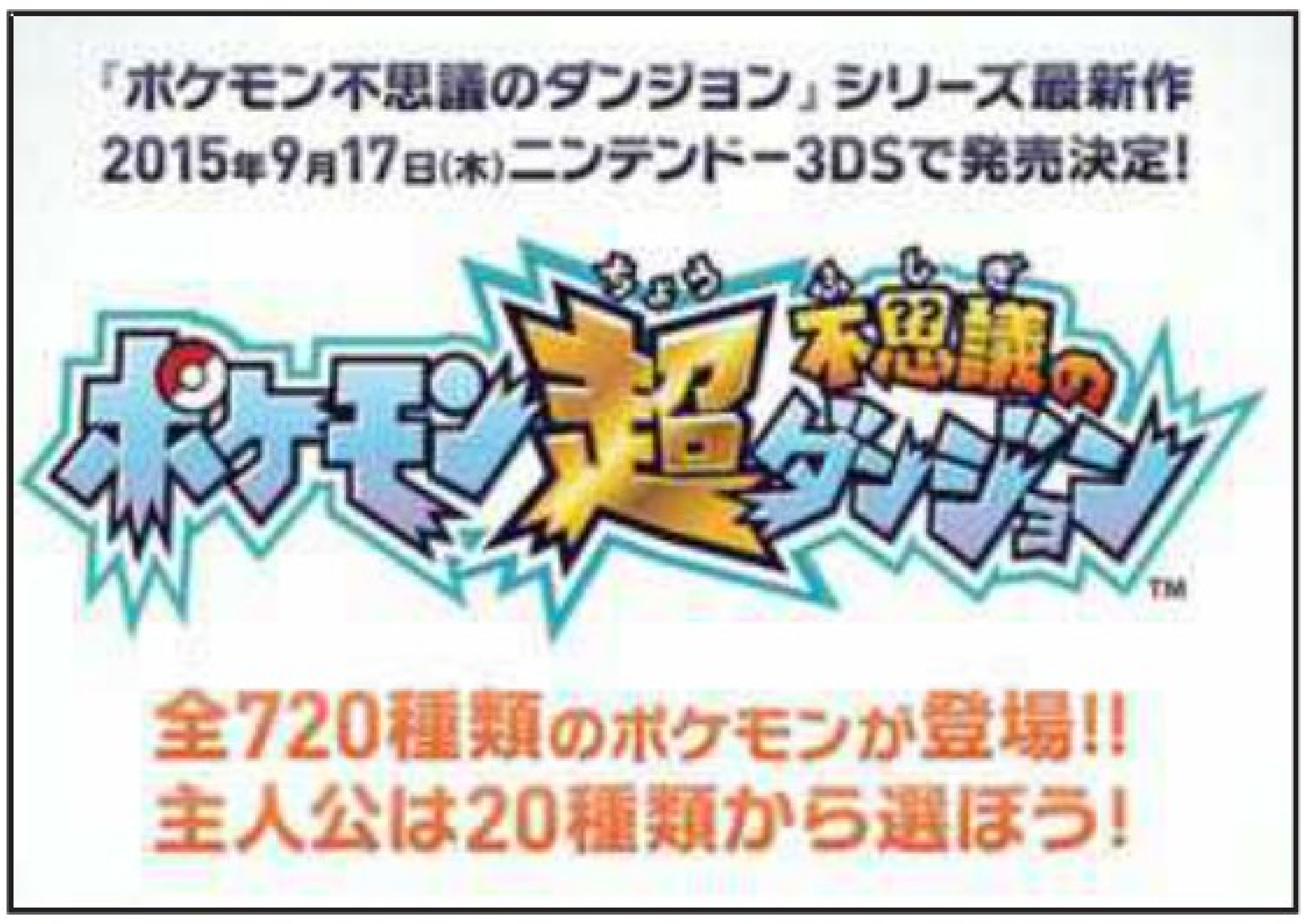




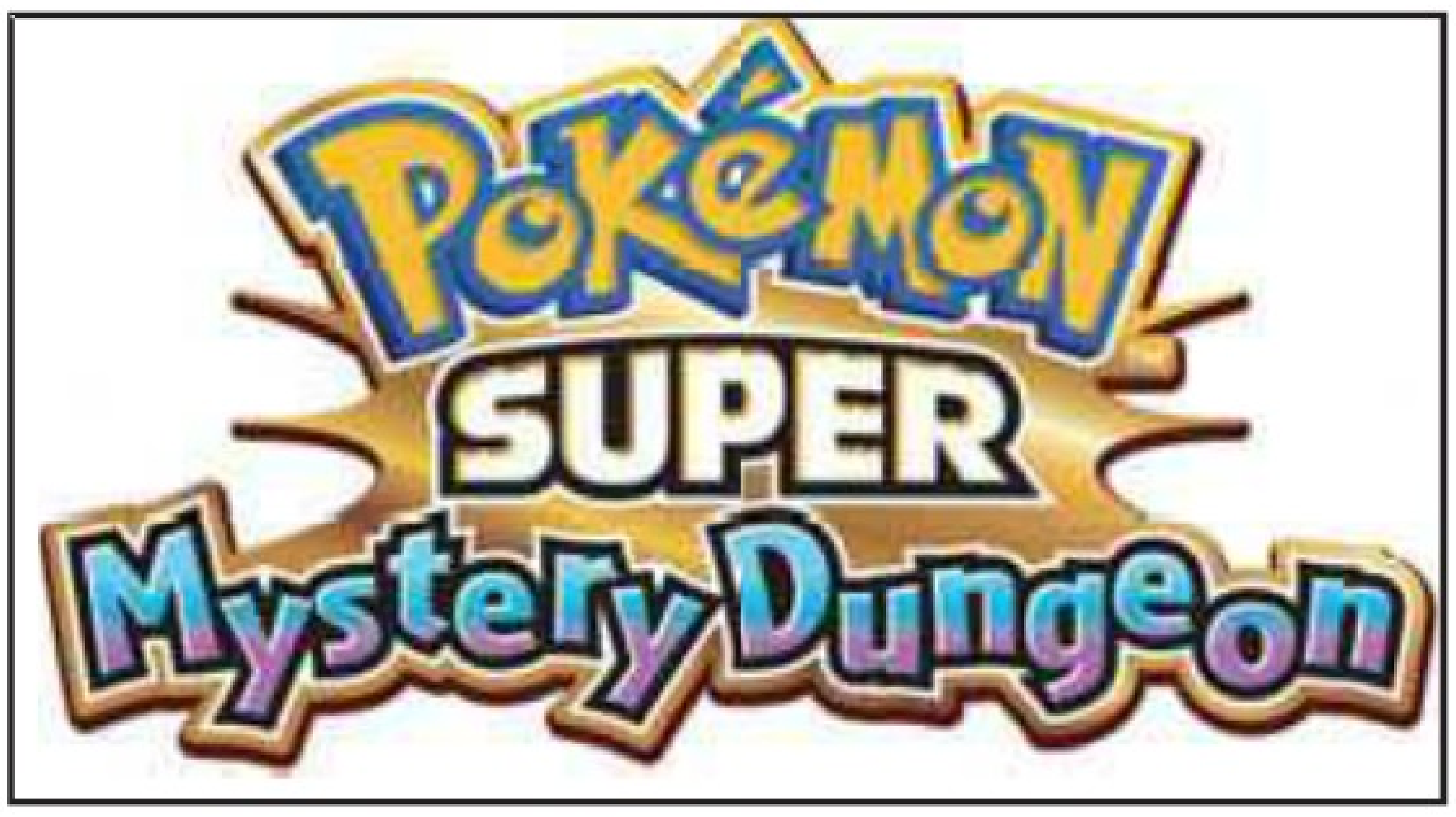


游戏 ●迷宫系列最新作，《口袋妖怪超不可思议的迷宫》公布●

5月31日，口袋妖怪官方公布了3DS平台最新游戏《口袋妖怪超不可思议的迷宫》将于9月17日在日本发售的消息。本作将由株式会社Pokemon和株式会社Spike·Chunsoft共同开发，从7月4日开始，游戏的预约工作也将展开，提前预定该游戏的玩家可以获得一个《口袋妖怪超不可思议的迷宫》主题的3DS系统界面下载码，该界面内的插画将由株式会社Game Freak的美术导演杉森建亲自绘制。在本作中，总共将有720种口袋妖怪登场，并有20种主角精灵可供玩家们选择。从目前公布的宣传视频来看，一些传说精灵和幻之精灵应该都会有自己的专属剧情，官方将本作定位为系列作品中的集大成之作。另外，《口袋妖怪超不可思议的迷宫》除了9月份将在日本地区发售以外，今年冬季以及明年初也将分别在北美地区和欧洲地区发售。







周边 ●“口袋时代×伊布收集”交叉主题周边正式发售●



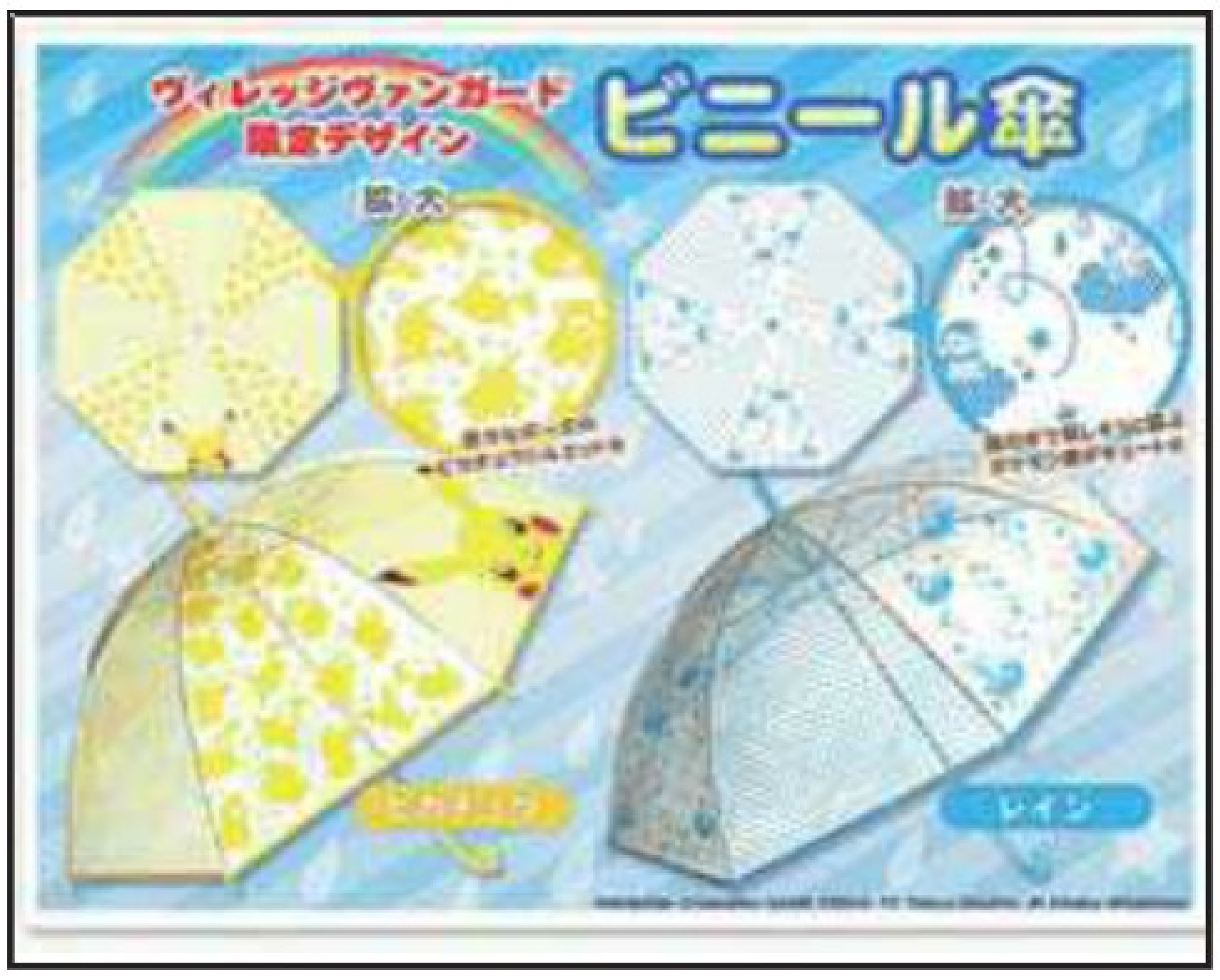


从6月6日开始，“口袋时代×伊布收集”交叉主题系列周边正式在口袋妖怪中心内发售了。为了庆祝本套周边上市，口袋官方也举办了“口袋时代×伊布收集”系列周边的促销活动。在6月6日~6月14日期间，玩家们只要前往口袋中心内消费满10000日元就可以得到一个“口袋时代×伊布收



集”主题的手提袋作为赠品。同样也是从6月6日起，所有在口袋中心内购买口袋卡片游戏相关商品满1000日元的玩家，还可以获赠一张带有口袋中心标志的限定版仙精灵闪光卡片。

周边 ●杂货专卖店Village Vanguard推出“口袋遮阳伞”●



6月8日，日本专营生活类杂货的专卖店Village Vanguard在其28家连锁店内推出了一款由口袋官方授权的“口袋妖怪遮阳伞”。这款遮阳伞共有黄色和蓝色两种颜色可供选择，其中，黄色款上的图案以皮卡丘为主题，而蓝色款上的图案则以圆企鹅为主题。

周边 ●口袋中心推出胡巴主题绒毛玩具●

6月6日，一款以剧场版动画《光轮的超魔神 胡巴》中的主角精灵——束缚形态胡巴为造型的绒毛玩具在口袋妖怪中心内发售。



周边 口袋妖怪主题3DS系统界面

5月27日，在3DS主机的“系统界面商店”内推出了3款全新的口袋妖怪主题界面，三款界面分别是“MEGA喷火龙X”、“伊布收集”和“口袋抓取方块”。





比赛 口袋中心东北店举办“最强的伊布训练家”主题对战赛



口袋妖怪中心东北店宣布，7月4日～7月5日期间将在该店内举办名为“口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石 最强的伊布训练家是谁！”的主题对战赛。本次比赛采用4对4的双打模式，并且在玩家的队伍中至少要携带一只伊布家族中的精灵。获得本次比赛第一名的玩家届时将得到一张奖杯形状的纪念贺卡作为奖品，而获得第二、第三名的玩家则可以得到一张奖牌形状的纪念贺卡作为奖品，另外，所有参加比赛的玩家们也可以免费得到一张东北中心原创的对战赛贺卡作为纪念。

周边 “Pokemon With You 马口铁徽章”10种新款式登场



6月6日，口袋妖怪中心为支援日本东北地震灾区而发售的慈善周边“Pokemon With You 马口铁徽章”推出了10种新款式。10种款式分别以胡巴、雷丘、胖丁、百变怪、皮丘、电龙、莎娜多、正电宝宝、负电宝宝和阿尔修斯为主题。

动画 ● 东京电视台将播出《皮卡丘1小时特别篇》●

东京电视台宣布，在6月18日动画版《口袋妖怪XY》的放送时段，将播出特别剧集《皮卡丘1小时特别篇》。据悉，该特别篇将在当天连播5集剧集，各集的标题分别为《皮卡丘是明星？电影上演！》、《怎样拍皮卡丘大电影！准备！开机！》、《迅雷的英雄！超级皮卡丘！》、《皮卡丘的心跳NG大奖》、《挑战口袋妖怪空中接力！飞吧音波蝠！》，而在节目的片尾，还将播放剧场版《光轮的超魔神 胡巴》的最新宣传视频。



周边 ●《大家的口袋妖怪大乱斗》纪念版e商店充值卡●

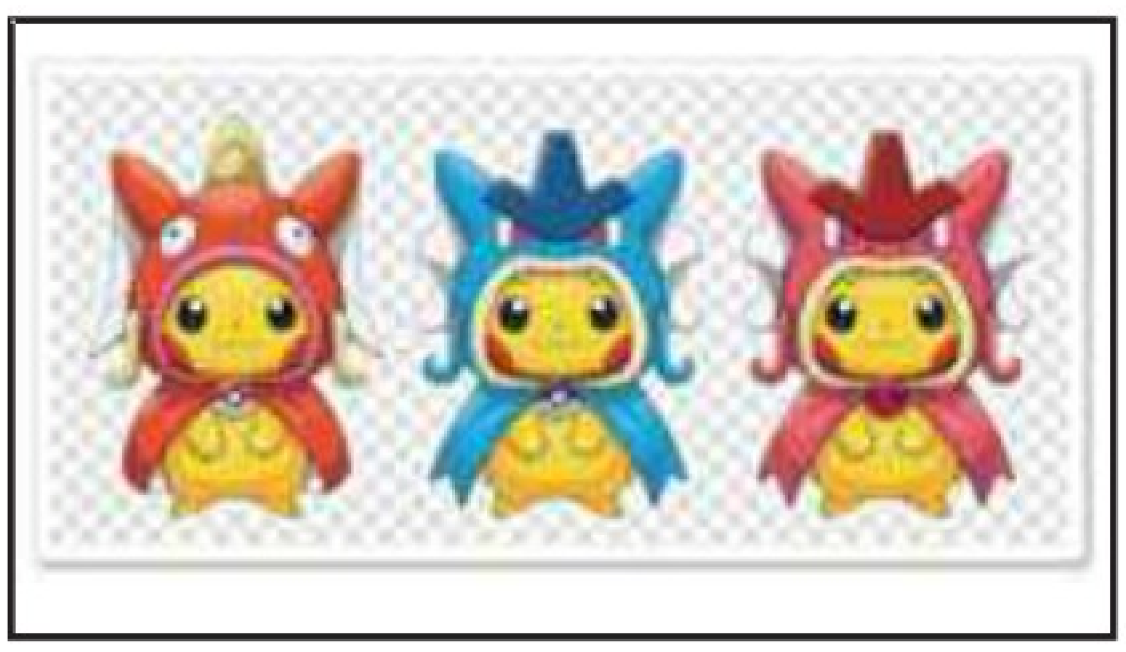
5月27日，口袋妖怪官方为了庆祝3DS下载游戏《大家的口袋妖怪大乱斗》成功登录e商店，特别推出了一款面值500日元并且以《大家的口袋妖怪大乱斗》为主题的纪念版e商店充值卡。目前，这张充值卡可以在日本各地的口袋妖怪中心以及TSUTAYA音像店内购买到。



周边 ●庆祝广岛口袋中心开张，官方推出限量版绒毛玩具●

在上一辑新闻中，我们曾报道过口袋妖怪中心的第9家分店——广岛店即将开张的消息，现在口袋妖怪官方已经正式发表公告称，广岛口袋中心将从6月26日开始营业。同时为了庆祝新店开张，广岛店内也将推出三款以该店的店标为灵感所设计的限量版绒毛玩具，它们分别是“鲤鱼王斗篷皮卡丘”玩偶、“普通暴鲤龙斗篷皮卡丘”玩偶和“闪光暴鲤龙斗篷皮卡丘”玩偶。





活动 可果美食品公司举办皮卡丘番茄酱抽奖活动





从6月1日起，日本可果美食品公司针对旗下的番茄酱类商品开展了一项名为“最喜爱皮卡丘番茄酱”的特别促销活动。在活动举办期间，顾客们只要购买由可果美公司推出的各种规格和口味的番茄酱产品，并收集包装上的条形码将其邮寄回可果美公司，就可以参加特别抽奖活动。有机会赢取皮卡丘番茄酱瓶盖模型、皮卡丘番茄酱绒毛玩具、皮卡丘蛋包饭餐盘等奖品，可果美公司共为本次活动准备了2000个中奖名额。

游戏 《口袋拳》运营时间公布

6月3日，Bandai Namco公司宣布，大型街机对战游戏《口袋拳》将从今年7月起正式在Namco游艺中心内运营。





ポケモン超不思議のダンジョン

文/马修

3DS	RPG	角色扮演·迷宫探索
口袋妖怪超不可思议的迷宫		
ポケモン超不思议のダンジョン		
Pokemon/Spike Chunsoft	日版	预定2015年9月17日
1人	4700日元	对应周边未定

以口袋妖怪为主角、在完全的口袋妖怪世界中进行冒险的“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”最新作公布了！截止自2015年3月的官方数据，该分支系列的总销量已经达到了1359万套，那么这款最新作又会有哪些内容呢？一起来看看吧！

又是人类变成的口袋妖怪

虽然系列出了好几作，但主角是人类所变这点却是一路传承至今，本作也是如此。大概是人类所变，会让玩家有更深的代入感吧？



▲主角看到了水中自己的倒影。



▲此时主角的心情是崩溃的……

有理想的搭档

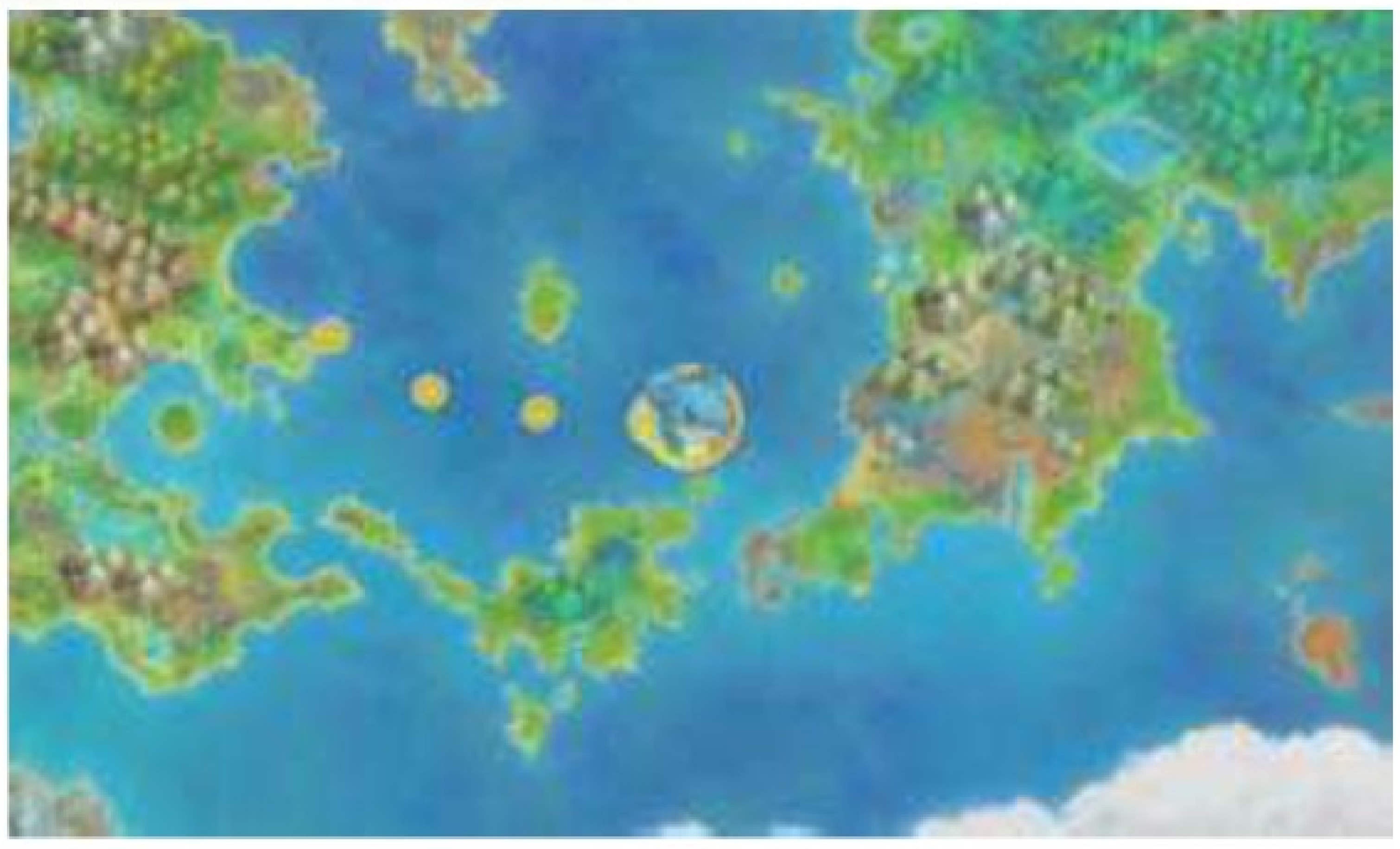
在主角发现自己变成口袋妖怪后崩溃得不知所措时，便会遇到一个口袋妖怪、一个有理想但是缺乏同伴组队的口袋妖怪，然后说服主角，和主角一同冒险。



地图上的行进

右图是地图，可以看出本作的地图相当大，而且水域众多。

►乘龙，在《时·暗·空之探险队》中，乘龙直接突破了空间送主角到达了最后的战场，不知道本作还有没有这等壮举？



镇子

系列的两大重要据点之一，镇子主要是提供各种商品交易和服务的店铺，此外也有额外推进剧情和触发任务的功能。



▲进入镇子的小道，路边也有建筑。



▲进入镇子后的特写，从第三人称视角特写展现镇子的全貌，然后转为游戏的俯视角，也是游戏从CG或特写转到游戏画面的一种无缝转换手法。

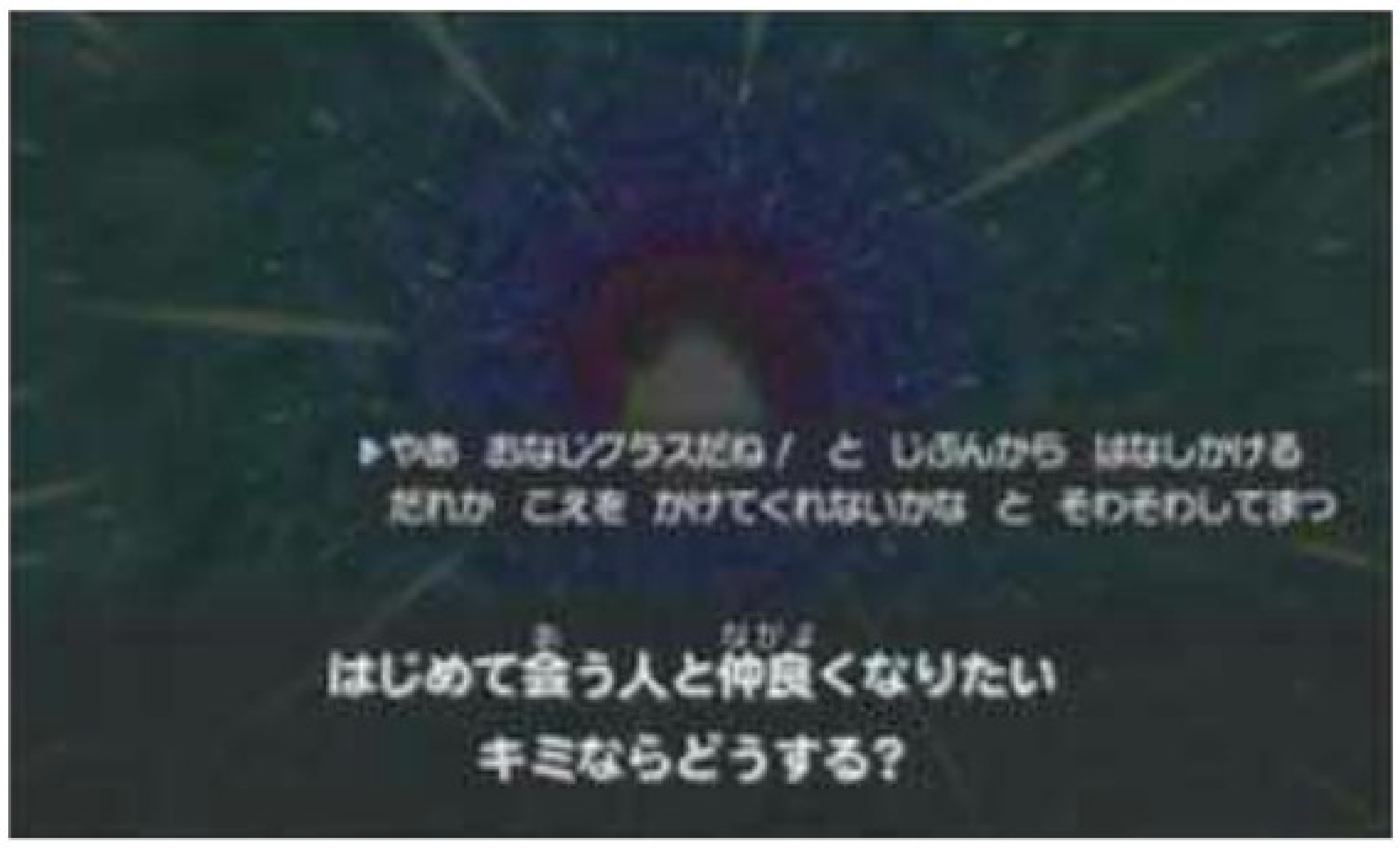


▲即将进入镇子，这次的镇子做得很大。

主角和搭档的选择

“《口袋迷宫》系列”有一个比较坑的特色，就是主角并不是你想选哪个就选哪个的，而是通过一系列的问答来决定最终是哪个，惟一良心的是3DS版前作《伟大之门与无限迷宫》，不过前作的福利在本作中取消了，又得通过回答各种完全平假名的问题来决定种类了……







▲接受一团神秘之光的提问来选择回答，由回答结果决定主角精灵的种类。



▲共有20种主角精灵选择，包括六个世代的全部18种初始精灵，以及皮卡丘和利欧鲁。

迷宫冒险

和搭档组成队伍后，就可以去迷宫中冒险了，在冒险中，部分被打败的野生精灵会请求加入成为同伴，于是主角和搭档的队伍就越来越壮大了。



▲新的世界，豁然开朗！



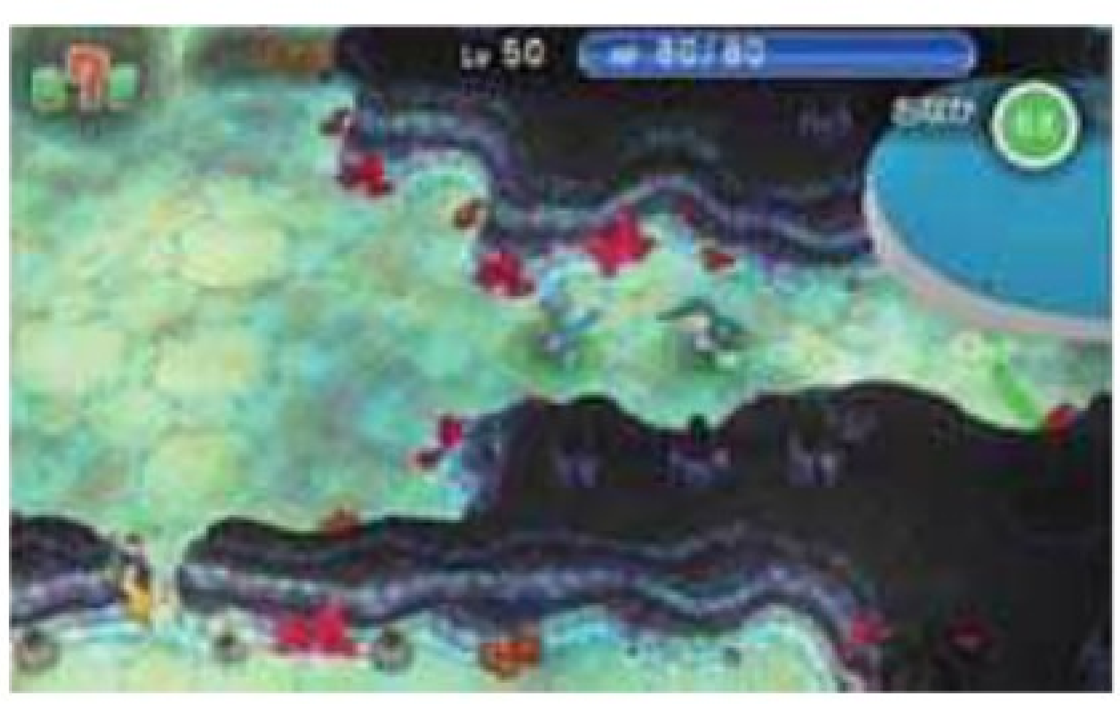
▲迷宫入口，似乎是矿坑，洞外的鼹鼠如果被惊动也会发动袭击——这是承袭自前作《伟大之门与不可思议的迷宫》的系统。

组队冒险

该系列中的迷宫冒险最少需要两只口袋妖怪组队，所以在最开始时搭档会急着拉主角组队。



▶冒险小队，皮卡丘、泡泡蛙和六尾一起组队。



◀这张游戏画面可以看出体型差异……

怪物屋



“《不可思议的迷宫》系列”非常精彩的一个设定，在进入到某个房间时，忽然从天而降大量怪物，因为游戏的实质是回合制，因此在接下来，进入怪物屋的主角会遭到相当多的怪物围攻，如果怪物中有使用无差别范围攻击的将同伴打死后还会升级成强敌，正常情况下，除非是等级相差悬殊，否则硬拼起来毫无胜算，通常的打法是用道具将房间内的怪物全部束缚住行动，再给伙伴下达不攻击命令，然后撤到狭窄过道来和这一房间的怪物进行面对面的单挑。一般来说，当一个房间里的道具比较多时，会有很大几率是怪物屋。

陷阱

同样是来自于“《不可思议的迷宫》系列”的经典设定，不同的陷阱踩上后会有不同的效果，部分特别关卡和后期关卡的陷阱往往都会很多。最好能用显示陷阱的道具来让这些陷阱现形。



▲踩上了眩晕陷阱，

道具

冒险中不可缺少的物品，道具数量非常多，用途则各有不用。



▲向野生精灵投掷睡眠草，野生的红唇姐睡着了。





▲使用集合之玉后，走散的同伴们就都回到了身边。

剧情与任务

游戏中有大量丰富的任务，包括主线任务和支线任务，前者是推动流程的关键，后者则是扩展冒险舞台。不管主线任务还是委托任务，都有相关的剧情。





▲有关口袋妖怪石化的剧情。



▲类似剧场版的一幕，突入大气层的迪奥希斯遇到了前来阻止的雷库萨。

720种口袋妖怪

本作基于六世代，所以大量六世代的精灵会加入，除此之外，本作收录的口袋妖怪的种类多达720种。我们知道，官方公布的最新的胡巴的编号即为720号，这意味着在本作中，目前公布的720种口袋妖怪会全部登场。





雷皇、炎帝和水君



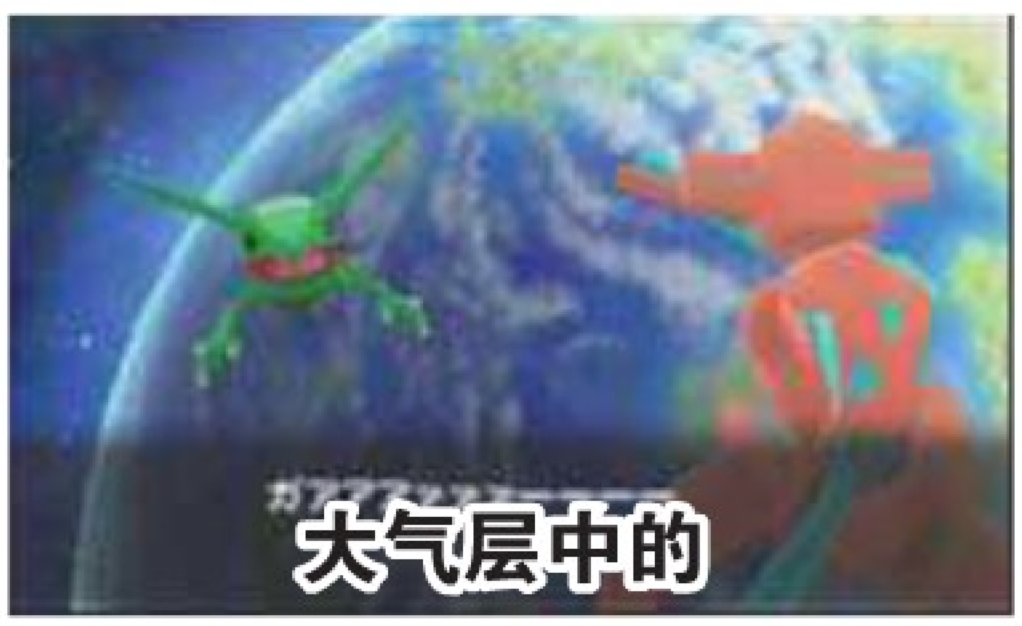
露琪亚和关东三神鸟



水都兄妹



海皇牙



大气层中的
雷库萨VS迪奥希斯



迪亚路卡



基拉帝纳



阿尔修斯



泽克罗姆



莱希拉姆

文/马修



2015剧场版追踪报道（3）

继上次我们跟踪报道了2015剧场版之后，官方又断断续续地放出了些消息，这辑我们来把这些消息一并带给大家。

剧情补充

解放力量的超胡巴

上次的剧场版介绍中我们提到了守护迪塞尔的幻之精灵胡巴。实际上这只是胡巴被封印了力量之后的束缚形态，而一旦被束缚之壶解放了力量，原本可爱的小萌物就变成了6米多高的大怪物超胡巴，而本片的高潮，便是解放了力量的超胡巴的暴走。





胡巴（解放形态）

被封印的力量解放后的胡巴的另一个形态，持有能歪曲空间的圆环。是100年前迪塞尔市大破坏事件的主要肇事精灵，后来被一个旅人用束缚之壶封印了力量，但是现在封印的力量又被重新释放出来了……

魔神口袋妖怪　身高：6.5m　特性：魔术师
属性：超能+鬼　体重：490.0kg

被强大力量感染的小智

在预告片中，小智照例舍身去救从空中摔下的束缚之壶，结果这次被束缚之壶中的力量感染，成为了暗黑化小智……不知道该如何恢复呢？其实也没什么大不了的，想当年智爷在初代剧场版死都死过一次了，还怕暗黑化？



6只被召唤出的传说精灵

因为胡巴力量解放后的暴走，使得原始古拉顿、原始海皇牙、迪亚路卡、帕鲁基亚、基拉帝纳和丘雷姆都被召唤出来。



►登场精灵介绍的图片，登场的传说精灵其实不止6个。

传说VS传说

既是本片的一大看点，也是官方着力宣传的对象。不过从图中看，登场的传说精灵比前面介绍图中的还要多，比如雷吉基加斯……



预售券特典·第二弹

对于今年的预收券特典，官方可谓是大手笔，除了上次我们介绍的100级阿尔修斯外，还有迪亚路卡、帕鲁基亚、海皇牙、古拉顿、丘雷姆和基拉帝纳这6种强大的传说精灵中的其中一只。



海皇牙

等级	100
特性	降雨
技能	喷水
	雷电
	绝对零度
	冷冻光线
携带道具	专爱围巾
性格	胆小



相比游戏中收服的海皇牙，这个海皇牙主要是拥有喷水技能，配合专爱围巾的提速，能抢在受攻击前用喷水重创对手。

技能详解

喷水



属性	水
类型	特殊
威力	—
命中率	100%
PP	5

剩余HP越多威力越高的水系技能，威力为150×使用者当前HP百分比。

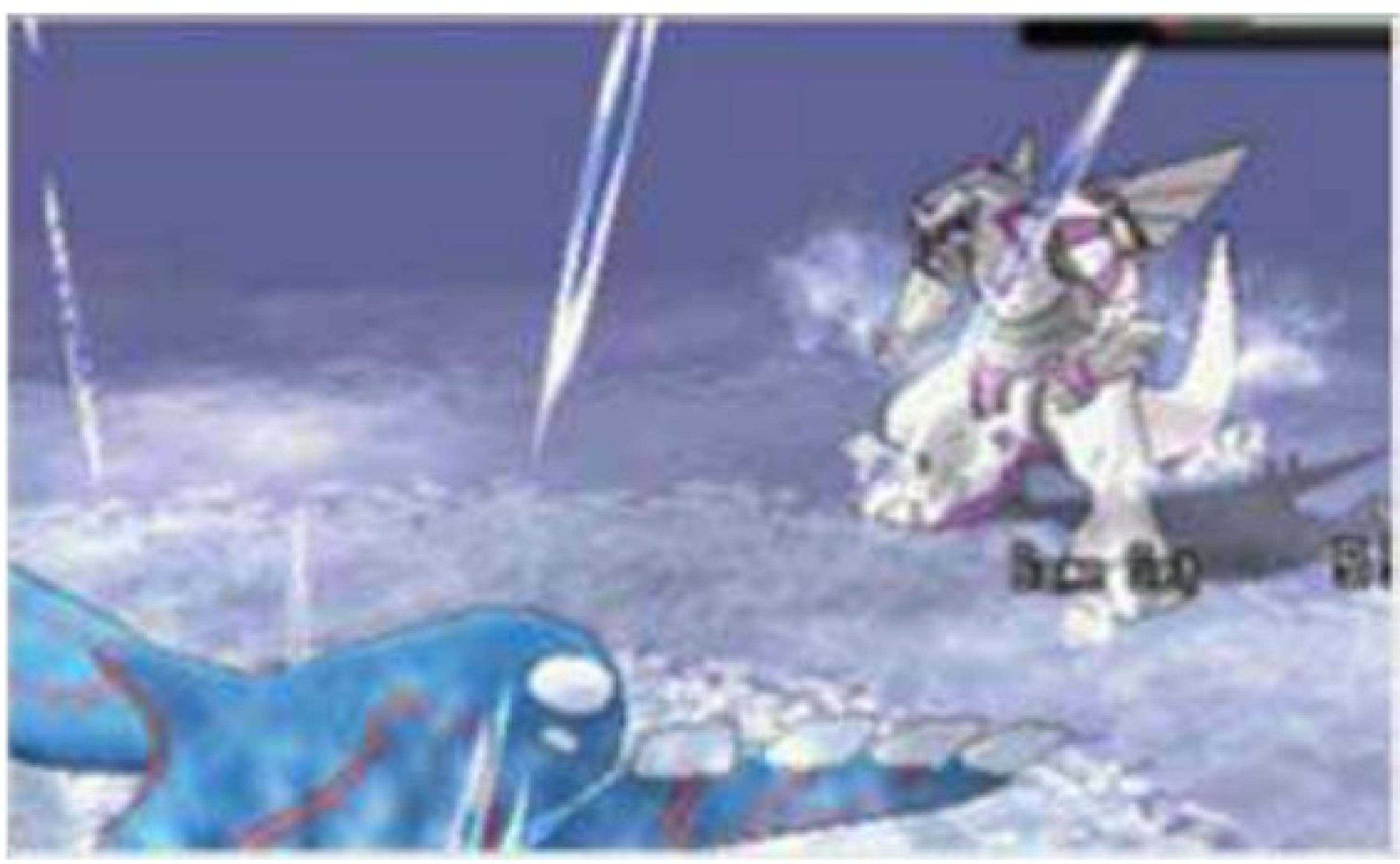
雷电



属性	电
类型	特殊
威力	120
命中率	70%
PP	10

电系的强力技能，30%几率使目标麻痹，可击中在天空躲藏的目标，雨天、强雨天气中命中率变为必中，晴天、强阳光天气时命中率变为50%——虽然命中率让人不放心，但是配合海皇牙及原始回归后引发雨天的特性来说，这也是一招必中的招式。

绝对零度



属性	冰
类型	特殊
威力	—
命中率	—
PP	5

命中率为（30+使用者等级–目标等级）%，命中后使目标立即进入濒死状态。

冷冻光线



属性	冰
类型	特殊
威力	90
命中率	100
PP	10

10%几率使目标冰冻。

古拉顿

等级	100
特性	干旱
技能	火焰拳
	太阳光线
	臂锤
	岩崩
携带道具	专爱头巾
性格	固执



这个古拉顿的特殊之处在于其掌握了格斗系技能臂锤，威力虽大但有降速度的负作用，所以其实不如有本系加成的地震，总的来说相比游戏中收服的古拉顿，配信的这只的特殊之处的并没有很大的意义。

技能详解

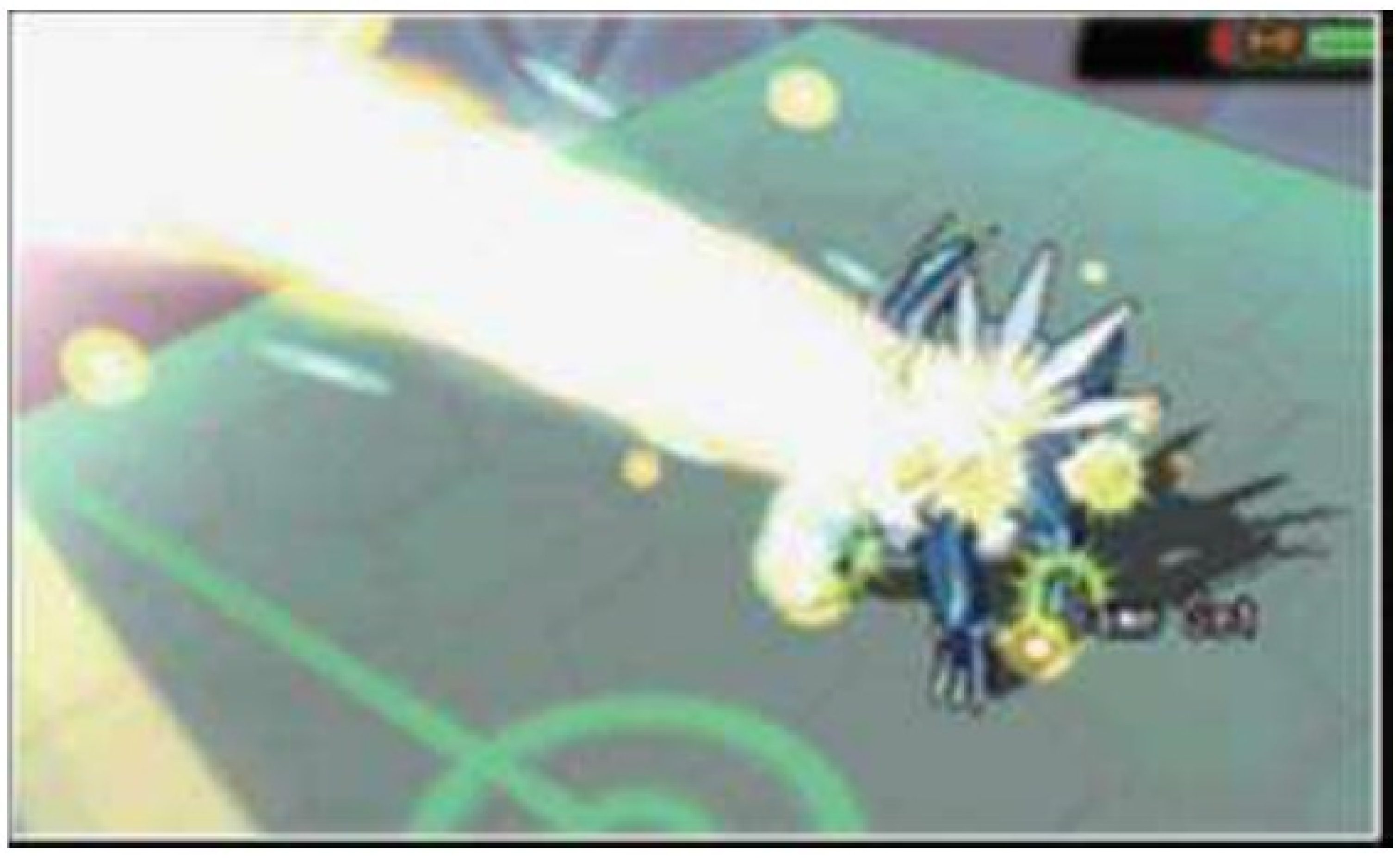
火焰拳



属性	火
类型	物理
威力	100
命中率	75%
PP	15

10%几率使目标烧伤。可以用来打浮游的多塔克和盔甲鸟这些盾牌，可以通过教学技能学到。

太阳光线



属性	草
类型	特殊
威力	120
命中率	100%
PP	10

蓄力一回合后在下回合攻击，在晴天及强阳光天气中不需要蓄力，在雨天、强雨、沙尘暴和冰雹天气中威力减半。换句话说，这个强大技能和古拉顿持久晴天的特性的相性非常高，但是这个古拉顿是物攻向的，所以也只是个备用技能。

臂锤



属性	格斗
类型	物理
威力	100
命中率	90
PP	10

威力大但命中目标后会使自身降低1级速度的格斗系技能。

岩崩



属性	岩石
类型	物理
威力	75
命中率	90
PP	10

30%几率使目标害怕、可对复数敌精灵进行攻击的岩石系技能，虽然威力不算很高但也不低，更关键是命中率稳而且附带害怕效果。

迪亚路卡

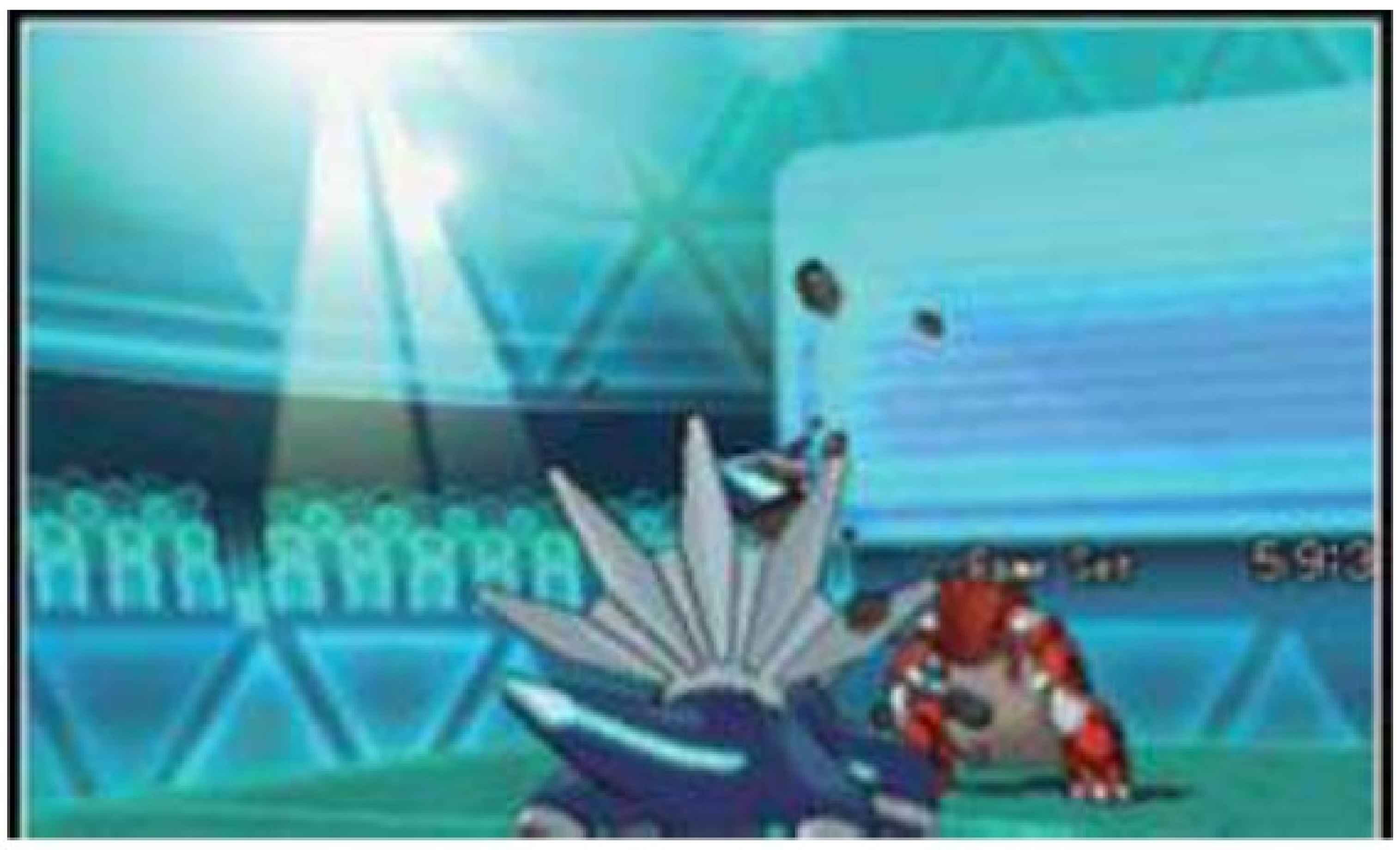
等级	100
特性	超感知觉
技能	金属爆裂
	燃烧殆尽
	时空咆哮
	光栅加农炮
携带道具	金刚玉
性格	保守



首先要说的是，这是一只隐藏特性的迪亚路卡，光是这一点就和《ORAS》里收服的不一样，相当有收藏价值。技能上反倒没有什么特别的，道具也是在游戏中可以获得的。

技能详解

金属爆裂



属性	钢
类型	物理
威力	—
命中率	100%
PP	10

将当回合最近一次受到的伤害1.5倍返还给攻击者。作为反击技，金属爆裂虽然不如反击和镜面反射的双倍伤害，但不分物理特殊都可反击却是其他两个反击技能所没有的，虽然不错，但是对于特攻150的迪亚路卡来说还是有些浪费技能格。

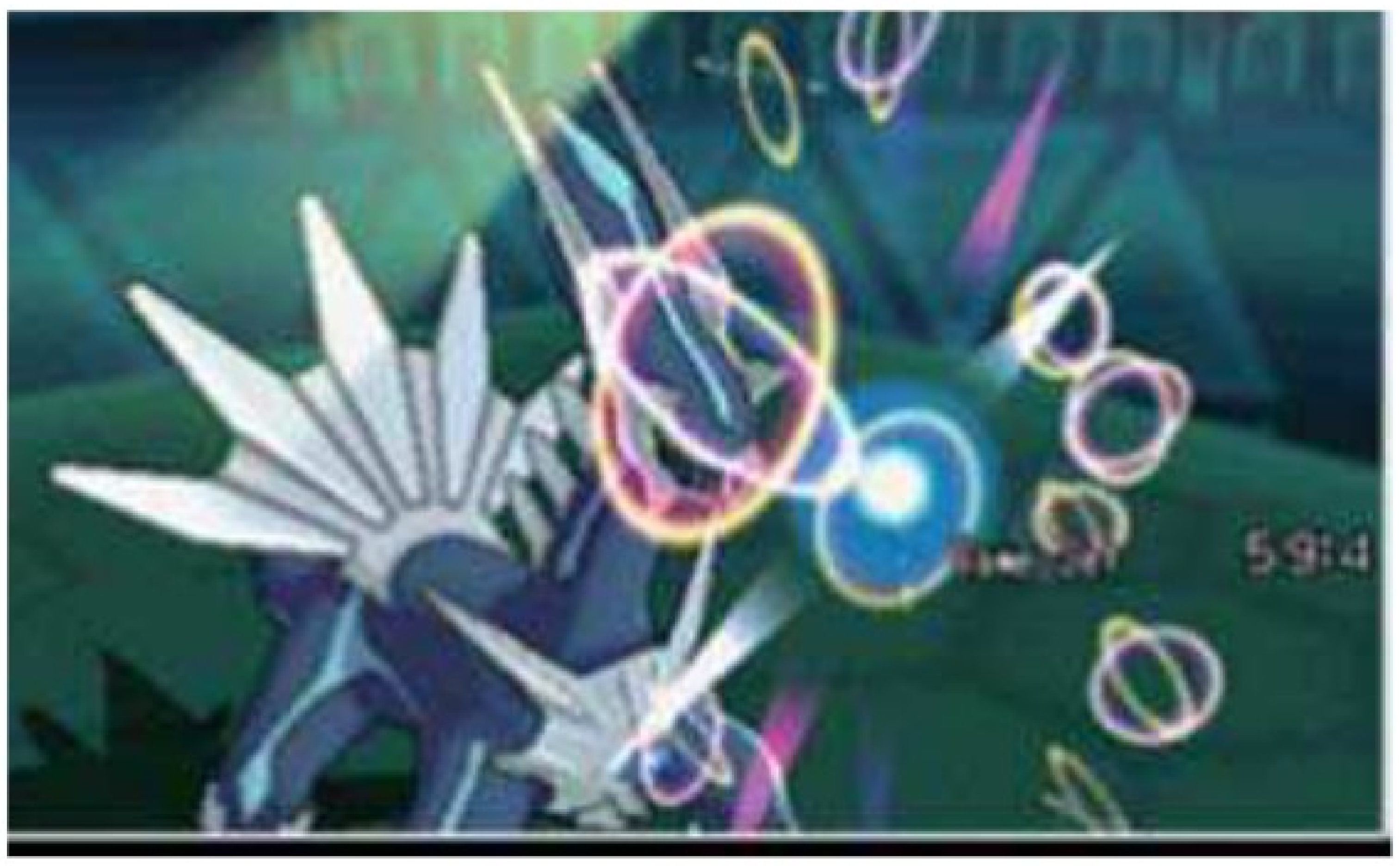
燃烧殆尽



属性	火
类型	特殊
威力	130
命中率	90%
PP	5

命中目标后自身降2级特攻。威力很大，配合迪亚路卡的高特攻可以将一众皮糙肉厚的钢系盾牌一发带走；但是负作用也很明显，对于能学会火焰放射、同时又可以凭借高耐久持久驻场进行强特攻输出的迪亚路卡来说，燃烧殆尽并不算什么首选技能。

时空咆哮



属性	龙
类型	特殊
威力	150
命中率	90
PP	5

命中目标后，下回合不能行动。迪亚路卡的专有大招，虽然有副作用但毕竟使用当回合就可以发动攻击，适合硬碰硬的对抗，虽然下回合陷入硬直，但一般的精灵很难趁机把属性组合优秀的迪亚路卡干掉，不过神兽战中还是要谨慎使用。

光栅加农炮



属性	钢
类型	特殊
威力	80
命中率	100
PP	10

10%几率使目标降低1级特防。因为有技能机且输出稳定，所以是经常能看到的配招技能，而对于这个特攻向的迪亚路卡来说，光栅加农炮更是可以平常进行稳定伤害输出的主攻技能。

帕鲁基亚

等级	100
特性	超感知觉
技能	大地力量
	波导弹
	亚空间切裂
	高压水泵
携带道具	白玉
性格	胆小



隐藏特性的帕鲁基亚，和迪亚路卡一样，其主要价值在于隐藏特性，4个技能中除了大地力量为定点教学，其余三招都是升级技能。

技能详解

大地力量



属性	地
类型	特殊
威力	90
命中率	100%
PP	10

10%几率使目标降低1级特防。地系的打击面大，所以地震非常风光，而大地力量作为特攻技能同时又不伤及队友，因此对于特攻精灵来说意义也是颇大。对于帕鲁基亚来说也可以有效地对付钢系盾牌。

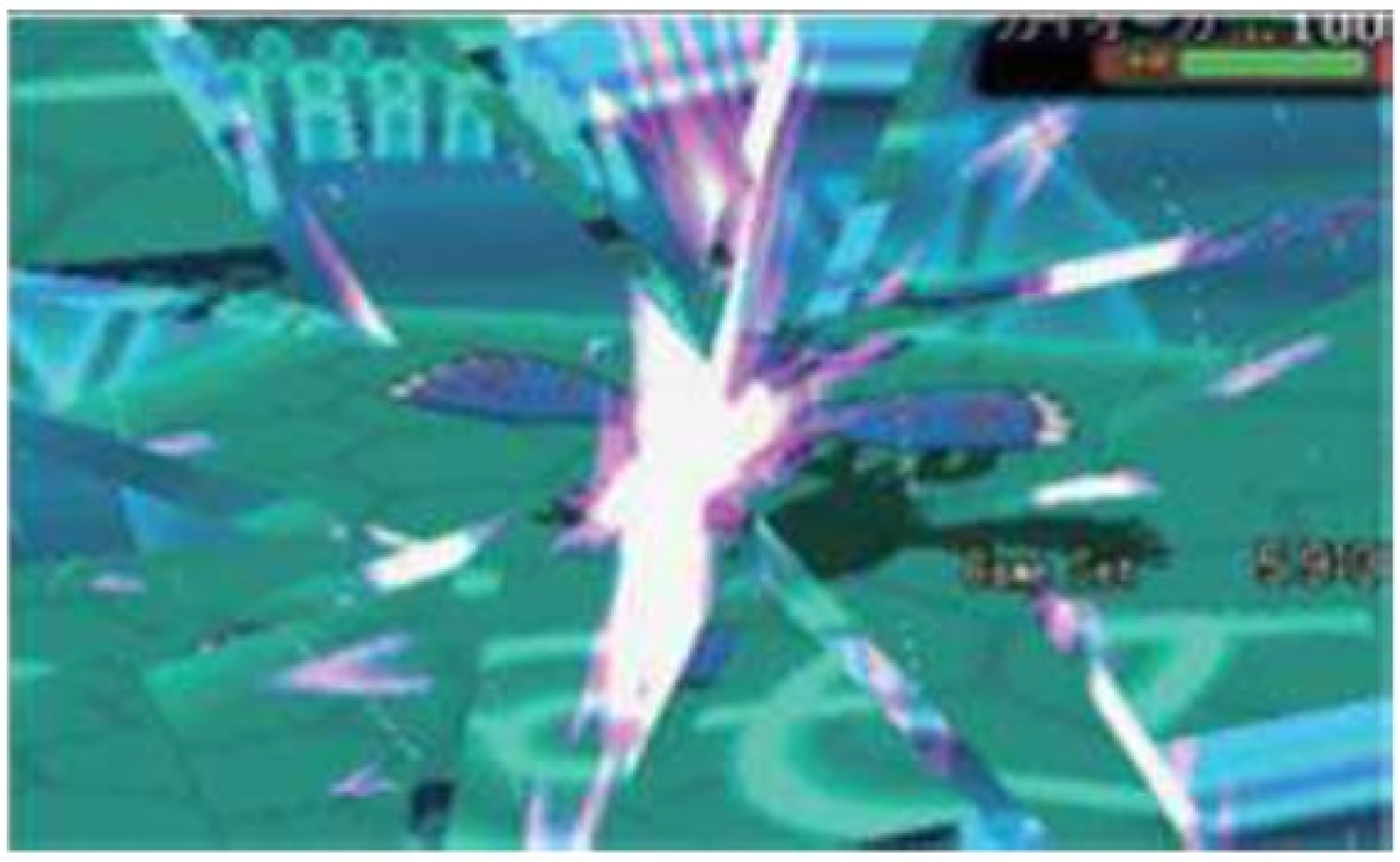
波导弹



属性	格斗
类型	特殊
威力	80
命中率	—
PP	20

必定命中目标，但对躲藏的目标无效。虽然格斗系和地系的打击面有一定重复，威力也不如大地力量，但这是个必中技能，因此也还是相当珍稀的。

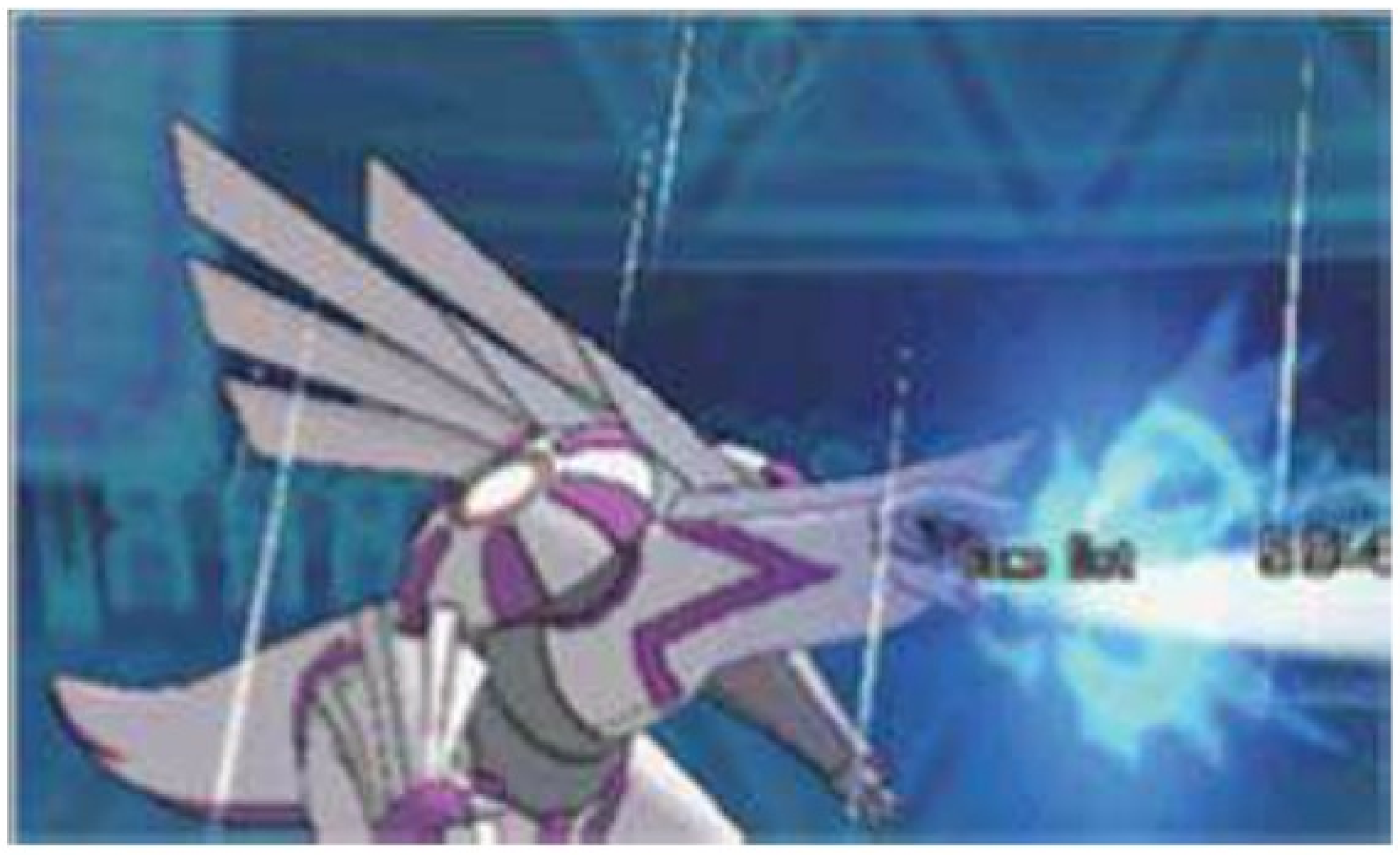
亚空间切裂



属性	龙
类型	特殊
威力	100
命中率	85
PP	5

容易打出会心一击。同样作为专有技能，帕鲁基亚的亚空间切裂的实用价值是高于时空咆哮的，虽然命中率为85%，但一般情况下这个命中率还是比较稳的。

高压水泵



属性	水
类型	特殊
威力	110
命中率	80
PP	5

水系大招，威力高但命中率有些不大稳定。

基拉帝纳

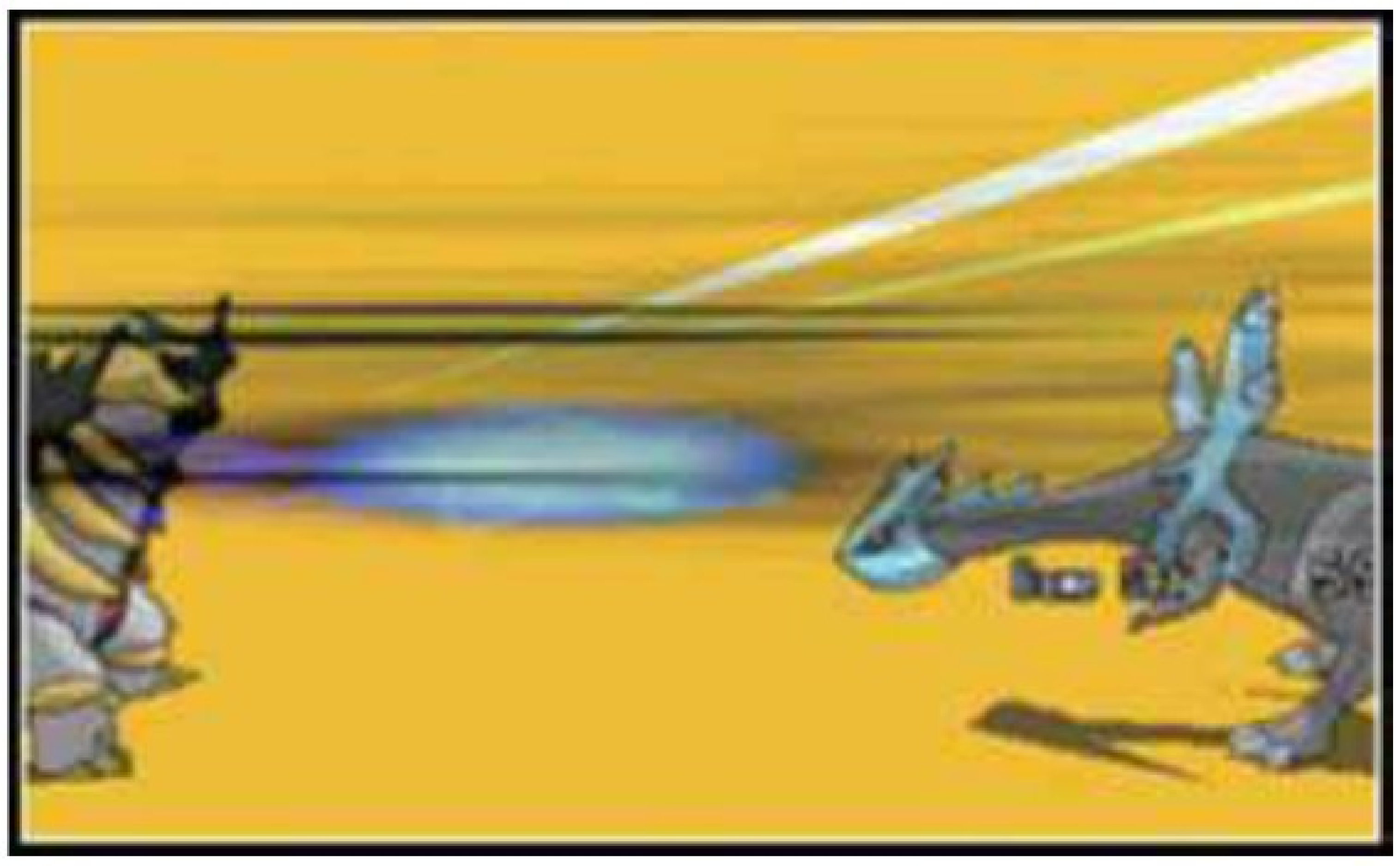
等级	100
特性	超感知觉（变异形态）
	浮游（原始形态）
技能	波导弹
	流星群
	潜影
	铁头
携带道具	白金玉
性格	勇敢



隐藏特性的基拉帝纳，但变为原始形态后特性依然是浮游，和四世代的其他两个主神一样，其主要价值在于隐藏特性，4个技能中除了流星群为定点教学，其余三招都是升级技能。另外说一下，基拉帝纳的性格勇敢是加物攻减速度，原本90的速度被再度拉低……

技能详解

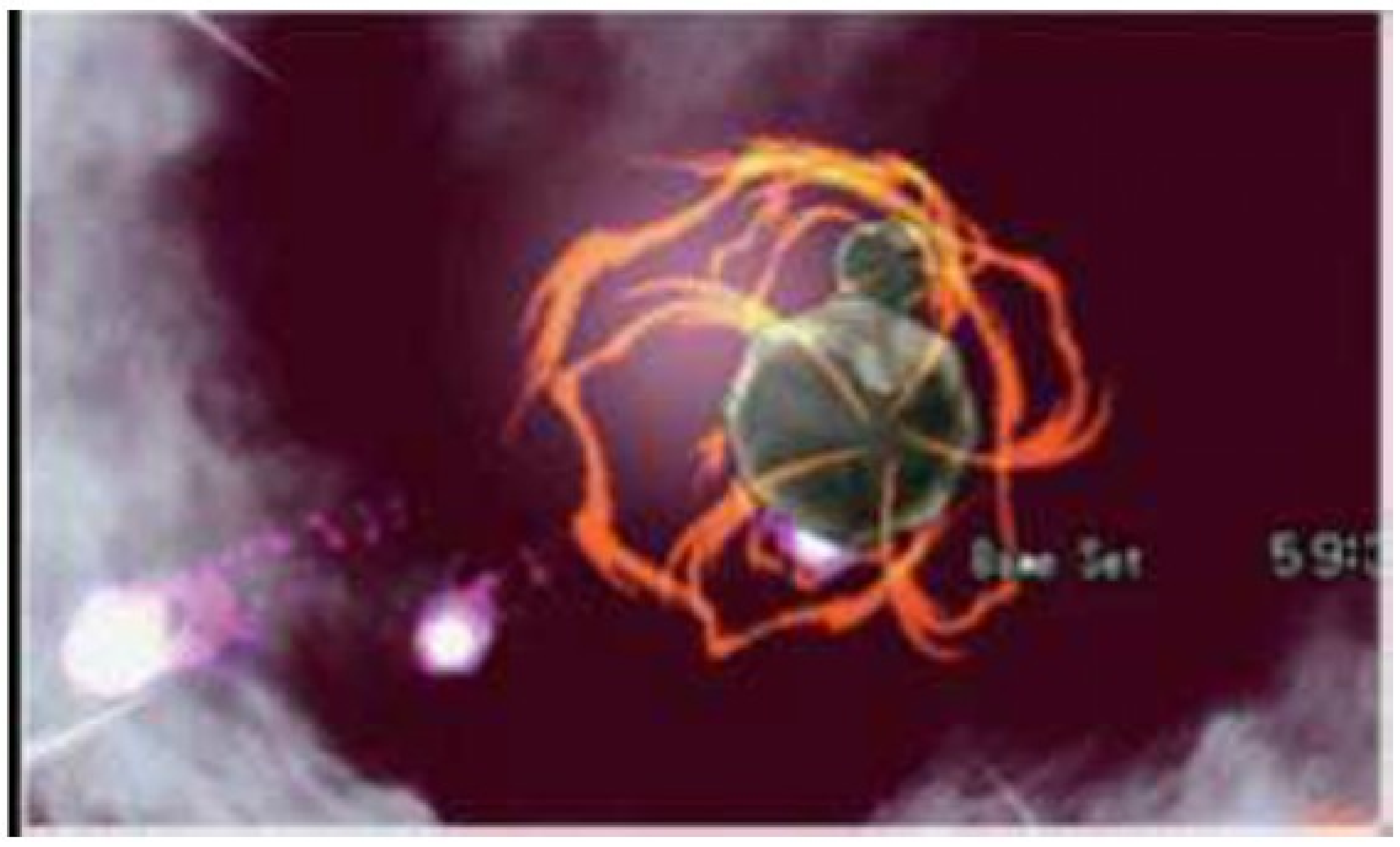
波导弹



属性	格斗
类型	特殊
威力	80
命中率	—
PP	20

必定命中目标，但对躲藏的目标无效。其实基拉帝纳也能同时学到大地力量，但相比之下必中的波导弹还是更实用些。

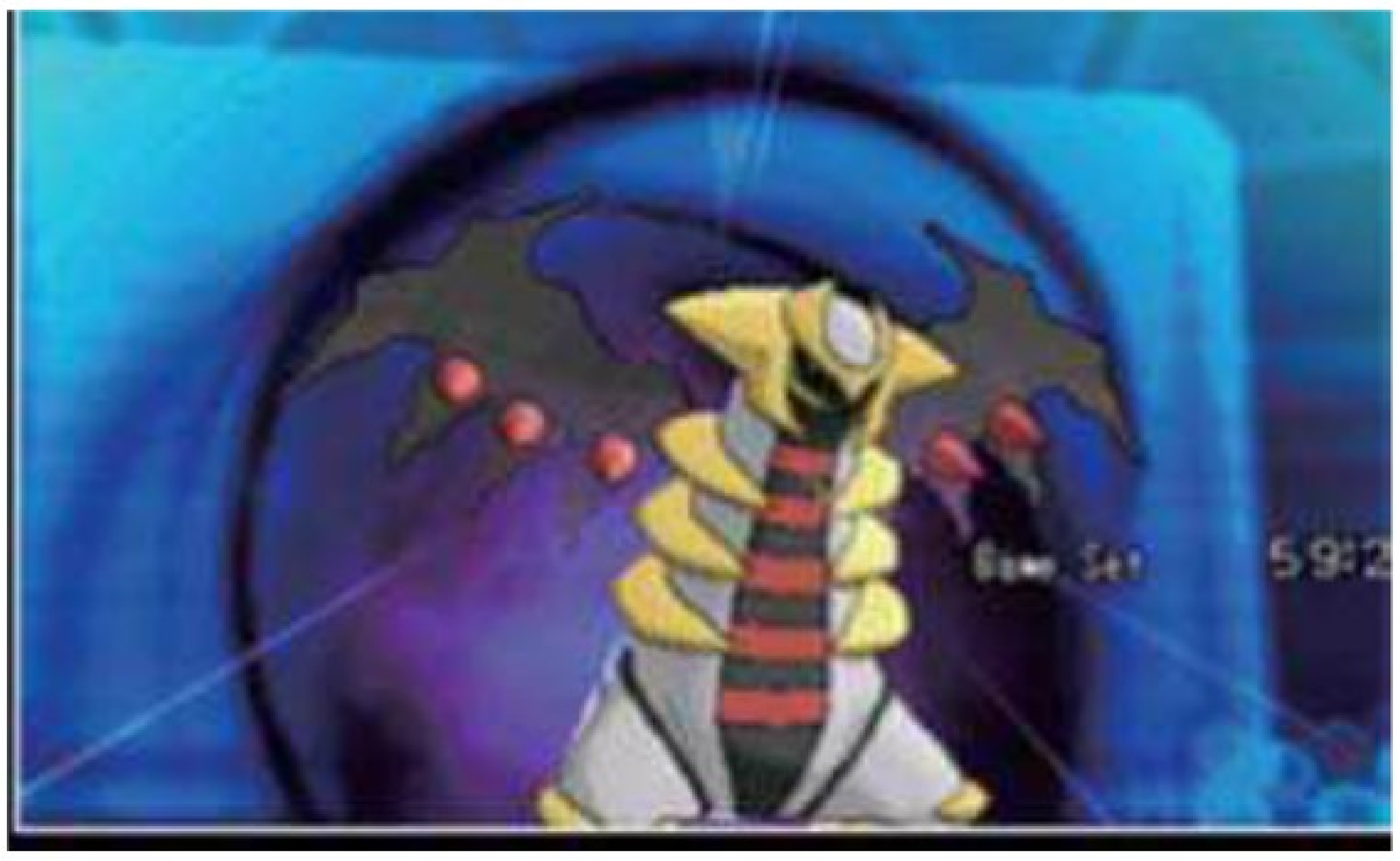
流星群



属性	龙
类型	特殊
威力	130
命中率	90%
PP	5

命中目标后使自身降低2级特攻。虽然威力大但副作用也比较明显。

潜影



属性	鬼
类型	物理
威力	120
命中率	100%
PP	5

先进入阴影躲藏一回合，次回合攻击，无视目标的保护和见切状态。基拉帝纳的独门大招，也是鬼系最强技能，但因为是次回合攻击，很容易被对方换普通系无伤抵挡，因此实用价值非常低。

铁头



属性	钢
类型	物理
威力	80
命中率	100
PP	15

30%几率使目标害怕。输出不算大但稳定且附加害怕效果的物攻技能，可以一用，但是速度种族值90又被0.9倍修正的这个基拉帝纳，在神兽战中是很难发动害怕

效果了。不过龙系主神配备这招，也可以有效地震慑住仙系精灵，然而神兽战中，当前基拉帝纳性格修正下的速度，想跟泽尼亚斯抢先手是完全没可能的……

丘雷姆

等级	100
特性	压力
技能	冰天雪地
	恐惧颜
	潜影
	铁头
携带道具	生命玉
性格	—



因为丘雷姆只有一个特性压力，所以也就无所谓是否隐藏特性了……四个技能乍一看全无亮点，实际上在与莱希拉姆或泽克罗姆合体为白丘雷姆或黑丘雷姆后，会替换为相当强大的技能，其中冰天雪地替换成寒冷烈焰（白丘雷姆）和冰点电压（黑丘雷姆）两个黑白形态的专有大招，恐惧颜则替换为十字烈焰（白丘雷姆）继而十字闪电（黑丘雷姆）这两个五世代黑白主神的专有技能。顺便说下，这也是官方公布的6个影院配送的传说精灵中惟一一个没公开性格的精灵。

技能详解

冰天雪地



属性	冰
类型	特殊
威力	65
命中率	95%
PP	10

100%几率使目标降低1级速度。普通形态丘雷姆的专有技能，100%降速为其增加了不少实用价值。

寒冷烈焰



属性	冰
类型	特殊
威力	140
命中率	90%
PP	5

蓄力一回合后在下回合攻击，30%几率使目标烧伤，是白丘雷姆的专有大招，配合白丘雷姆夸张的170特攻种族值

以及本系加成，威力十分恐怖。虽然需要蓄力一回合，但是因为不像迪亚路卡有专用道具束缚，所以可以选择满力量香草使得该技能当回合发动给对手个出其不意。

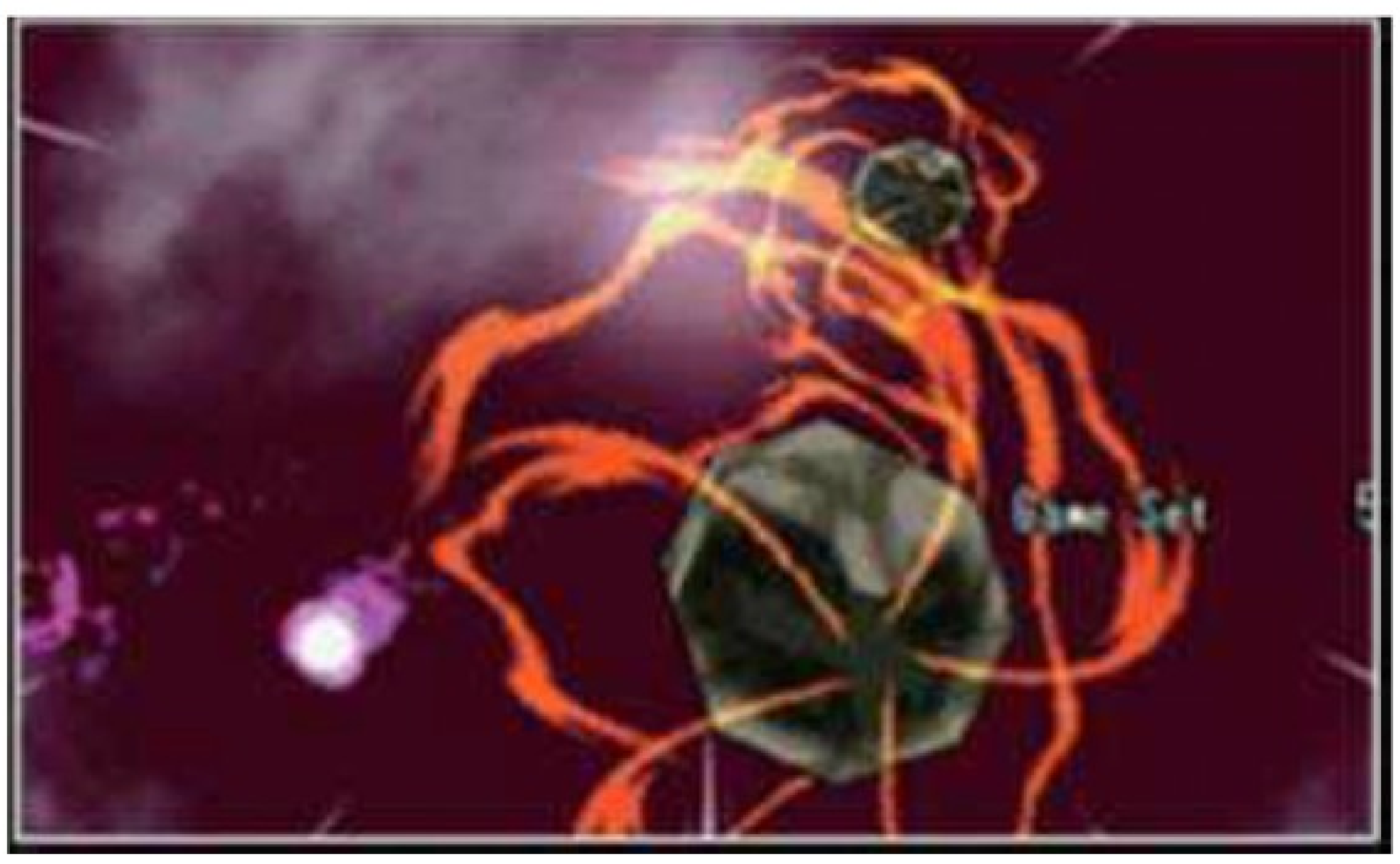
冰点电压



属性	冰
类型	物理
威力	140
命中率	90%
PP	5

蓄力一回合后在下回合攻击，30%几率使目标麻痹，黑丘雷姆的专有大招。同样，配合黑丘雷姆高达170的物攻种族值以及本系加成，威力相当令人期待。而蓄力回合同样可以依靠道具来攻其不备，打残甚至灭掉对方的一个主力。

流星群



属性	龙
类型	特殊
威力	130
命中率	90%
PP	5

命中目标后使自身降低2级特攻。走双刀路线的话，这一招也可以对物盾打个攻其不备，即使特攻降2级也有物攻能力和技能继续战斗。

铁头



属性	钢
类型	物理
威力	80
命中率	100
PP	15

30%几率使目标害怕。输出不算大但稳定且附加害怕效果的物攻技能，物攻专用，可以拿来对付岩石、仙系的天敌。

说到这里，这6只传说精灵就也都介绍完了，从实用度来说，G4的三个梦特性主神在多元对战中可以避免被队友伤害，从而使队友放心地使用诸如地震、冲浪等强力技能。

不过若从专有技能来说，喷水的海皇牙显然也是一大亮点，只不过专爱围巾的打法有些不现实，毕竟喷水会随着HP的减少而降低威力，但能在先手满血给对方一发，其威力也是相当值得期待的。若结合剧场版配送精灵的惯例，专有技能显然是更符合特典精灵的特征。

而其他的神兽，虽然个性不是很明显，但毕竟也都是高人气传说精灵，因此，最终还是看大家的喜爱选择吧。当然，很多人也许会把这6只全部收纳……

声优名单

2015剧场版的声优阵容也都出来了，来看看都有谁？

藤原龙也 巴尔扎



1982年出生的演员，出演过多部影片，而且正的邪的都演得了，这次为发现束缚之壶的巴尔扎献声。



中川翔子 麦雅丽



麦雅丽是片中的重要角色，而为麦雅丽献声的，则是大家的老朋友中川翔子，从2008年首次在《口袋》剧场版献声至今，相信翔子对麦雅丽这个角色的情感性格也能拿捏得非常到位。



钉宫理惠 胡巴



钉宫理惠的名气相当大，甚至还有“钉宫病”这种现象。而这次，钉宫理惠会给小胡巴献声。



山寺宏一 胡巴（解放形态）/旅人



当胡巴解放了力量之后变成6.5米高的巨兽，再让钉宫给配音明显就不合适了，这个时候，便由“《口袋》剧场版全勤声优”山寺宏一来献声了。此外山寺宏一还为持有束缚之壶的旅人配音。



松本梨香 小智



热血的小智当然还是由松本梨香献声，顺便也可以期待下暗黑后小智的声线变化。



大谷育江 皮卡丘



只用皮卡皮卡的声音，就赋予了皮卡丘十足的性格表现，这就是大谷育江的厉害之处。而现在大谷育江为皮卡丘献声的声音，也已收录到正统系列游戏中了。



牧口真幸 塞蕾娜



动画版的第五位女主角塞蕾娜，和TV版一样，都是由牧口真幸献声。



梶裕贵 西特伦



西特伦在剧场版、TV版的声优都是新生代男声优梶裕贵。



伊濑茉莉也 尤莉嘉



这位1988年出生的女性声优便是尤莉嘉在TV版和剧场版中的配音了，小萝莉的声线把握得相当好。



林原惠美 武藏



老牌实力女性声优林原惠美，从OP第2集二人一猫组登场开始，便为武藏献声至今。



三木真一郎 小次郎



也是老牌实力声优了，用其深厚的声优功力和对角色的把握，成功塑造了一个本性善良可爱的反派形象。



犬山犬子 喵喵



犬山犬子独特的声线，赋予了原本就古怪精灵的喵喵以更独特的性格，使得动画中的喵喵乃至其他同类的人气都非常高。



www.dooland.com

篠原信一 沙河马



篠原信一是柔道家，这次也被邀请来配音，而其配音对象，则是一只沙河马……



石冢运升 主片旁白



已经年过六旬的石冢运升也是动画版中的老朋友了，一直给大木博士献声的同时也担任旁白，这次的剧场版主片的旁白，也依然由石冢运升担任。

山本美月 短片解说



从2009年第一届东京超模大赛冠军开始出道的人气影星山本美月，也是每部剧场版都去影院观看的《口袋妖怪》粉丝，这次她将担当短片的旁白。

主题歌

今年的剧场版依旧分为正片和短片两部分，而主题歌也有正片和短片两首，来看看有哪些吧。

正片：Tweedia

2015剧场版的主题歌为《Tweedia》，由安田丽献唱。安田丽1993年出生于美国，3岁时返回日本，2003年受宇多田光影响立志成为歌手，到2013年便发售了其首张专辑。和山本美月一样，安田丽也是从小到大一直喜爱着《口袋妖怪》的粉丝。



短片：Go go·全明星

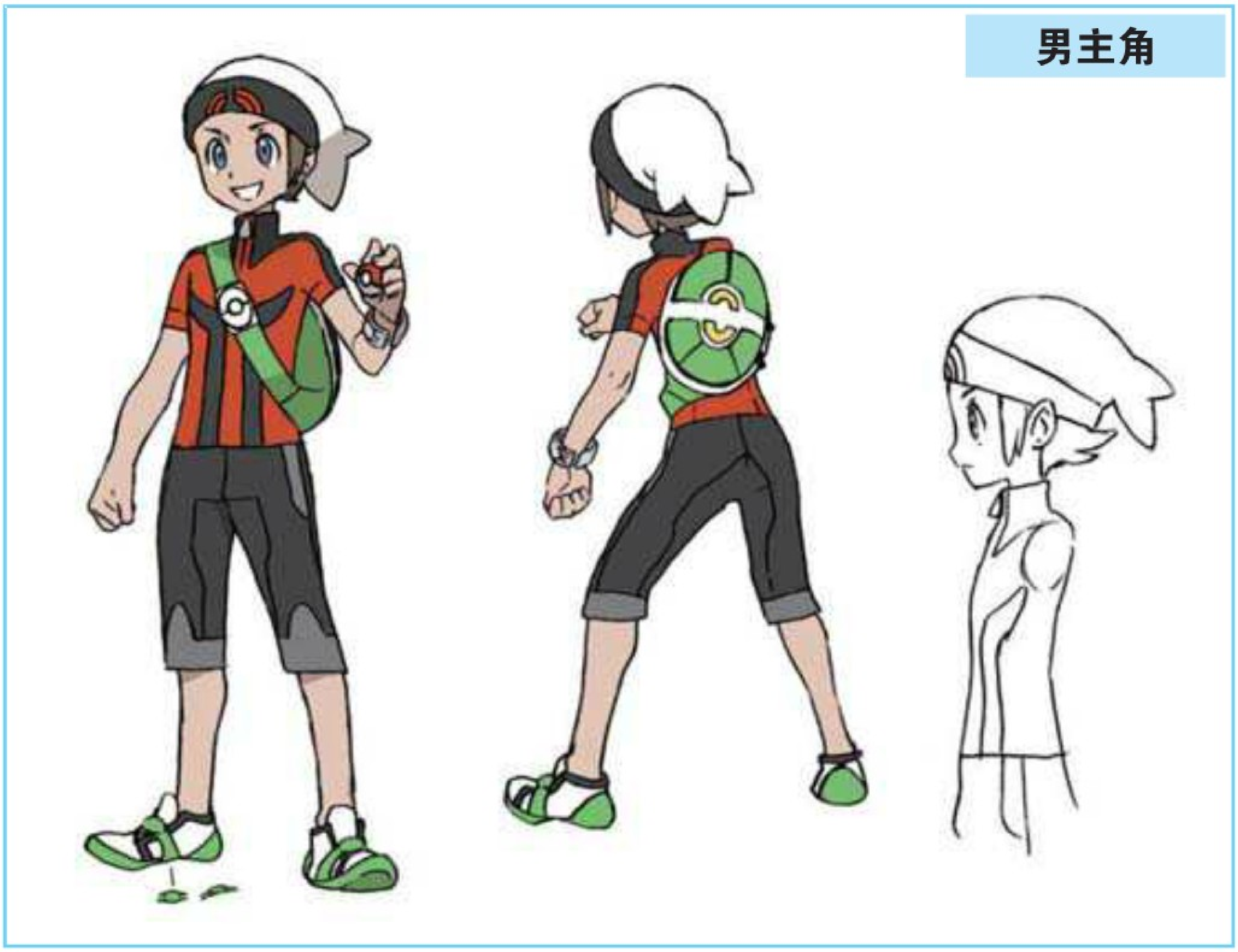
短片的主题歌名为《Go go·全明星》，由去年正式出道的索尼音乐旗下的少女团体Little Glee Monster献唱。团体中的6个成员都是15岁左右的女生，同样也是《口袋妖怪》的FANS，而她们除了演唱短片的主题曲外，同时也是《XY》的TV动画ED4的演唱团体。



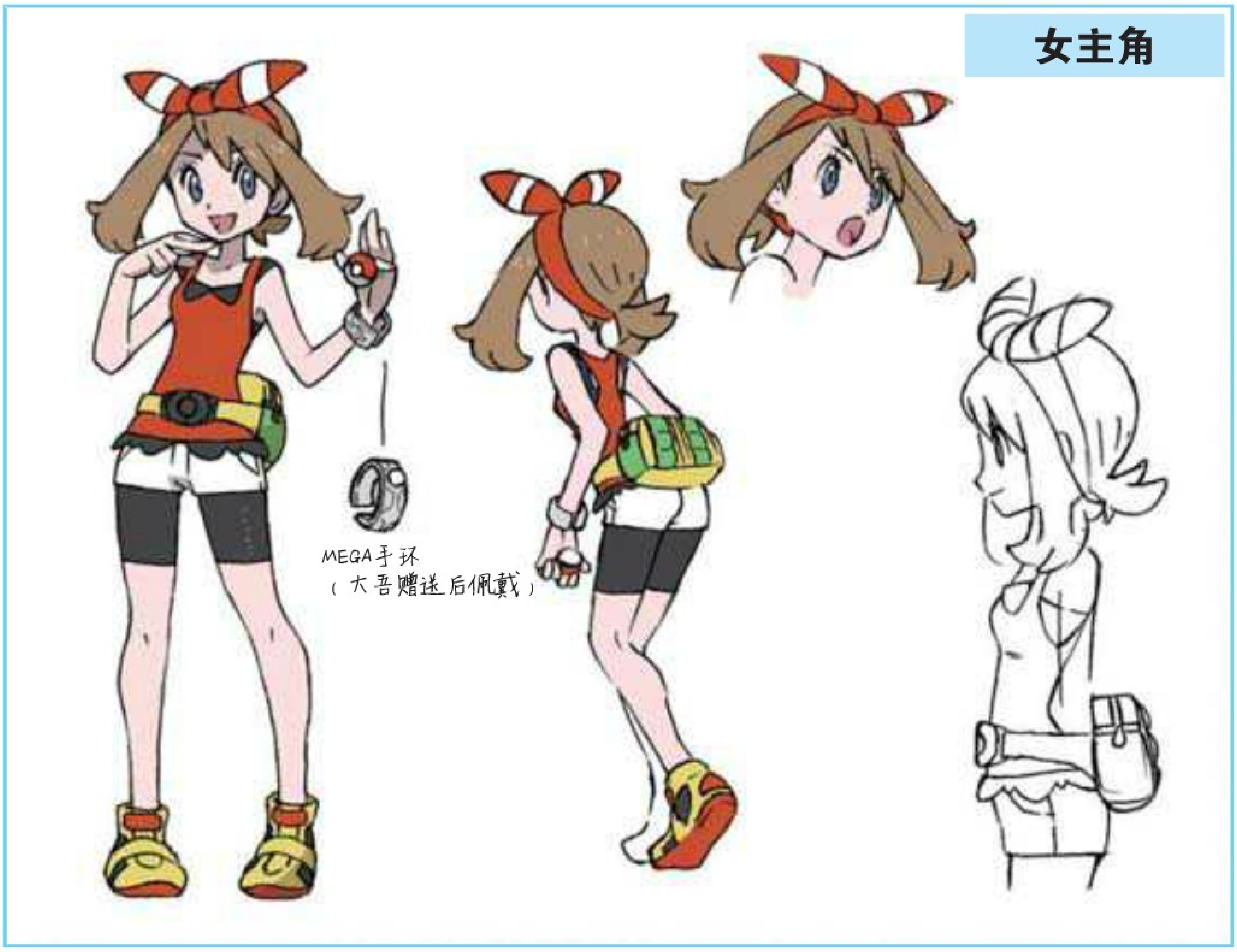
《Ω红宝石·α蓝宝石》原画设定·角色篇

大家好，《Ω红宝石·α蓝宝石》发售已经半年多，大家的进度都怎么样啦？本辑的特企，带来的并不是或可爱或帅气或威猛或滑稽的精灵们，而是来自游戏中的主要人物的原画设定，来一起欣赏下吧！

男主角



女主角



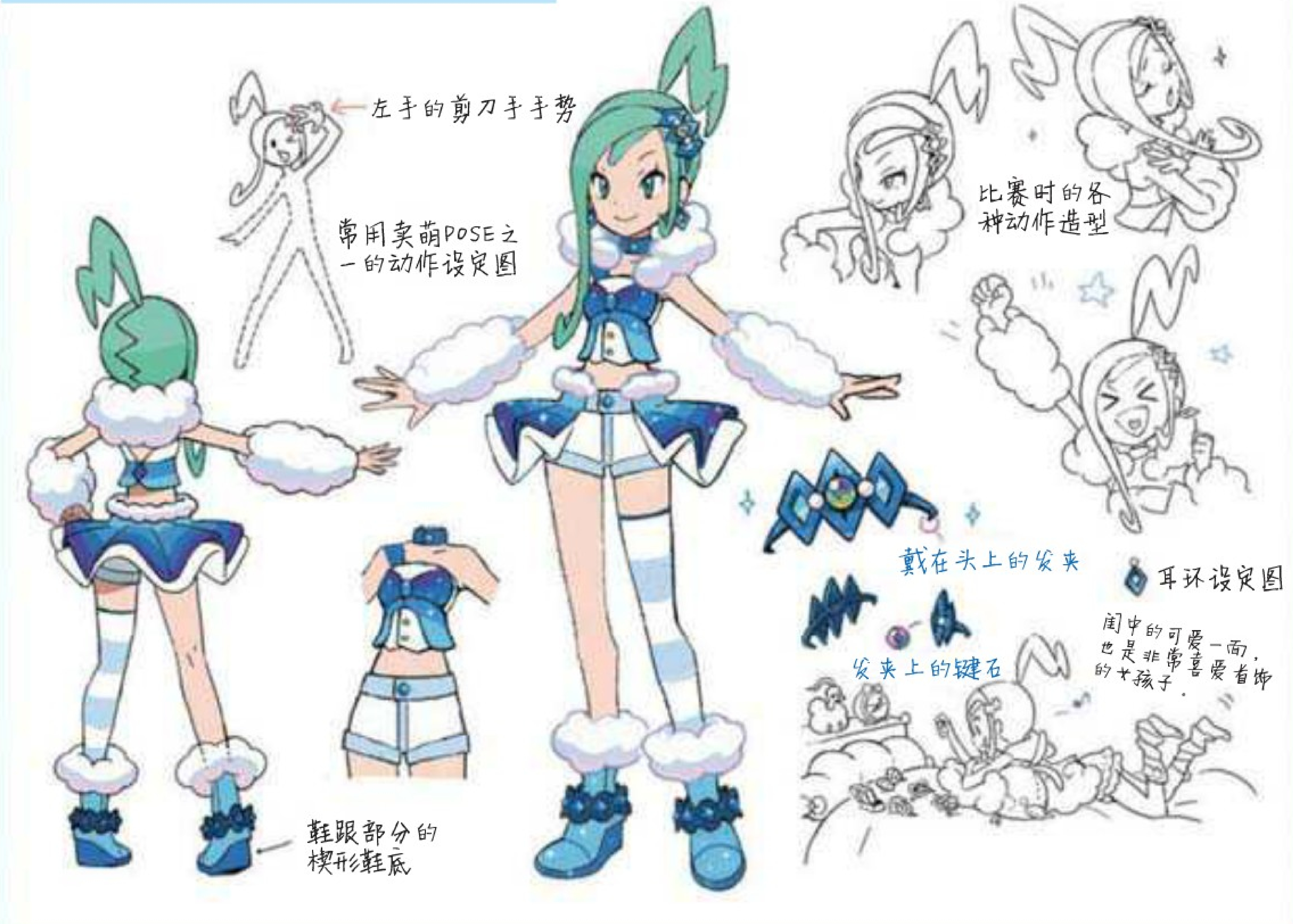
华丽大赛着装的男主角



华丽大赛着装的女主角



华丽大赛超级偶像·莉西亚



秘密基地大师·基利



卡那兹道馆馆主·杜鹃



武斗道馆馆主·藤树





紫堇道馆馆主·铁旋



釜炎道馆馆主·亚莎



橙华道馆馆主·千里

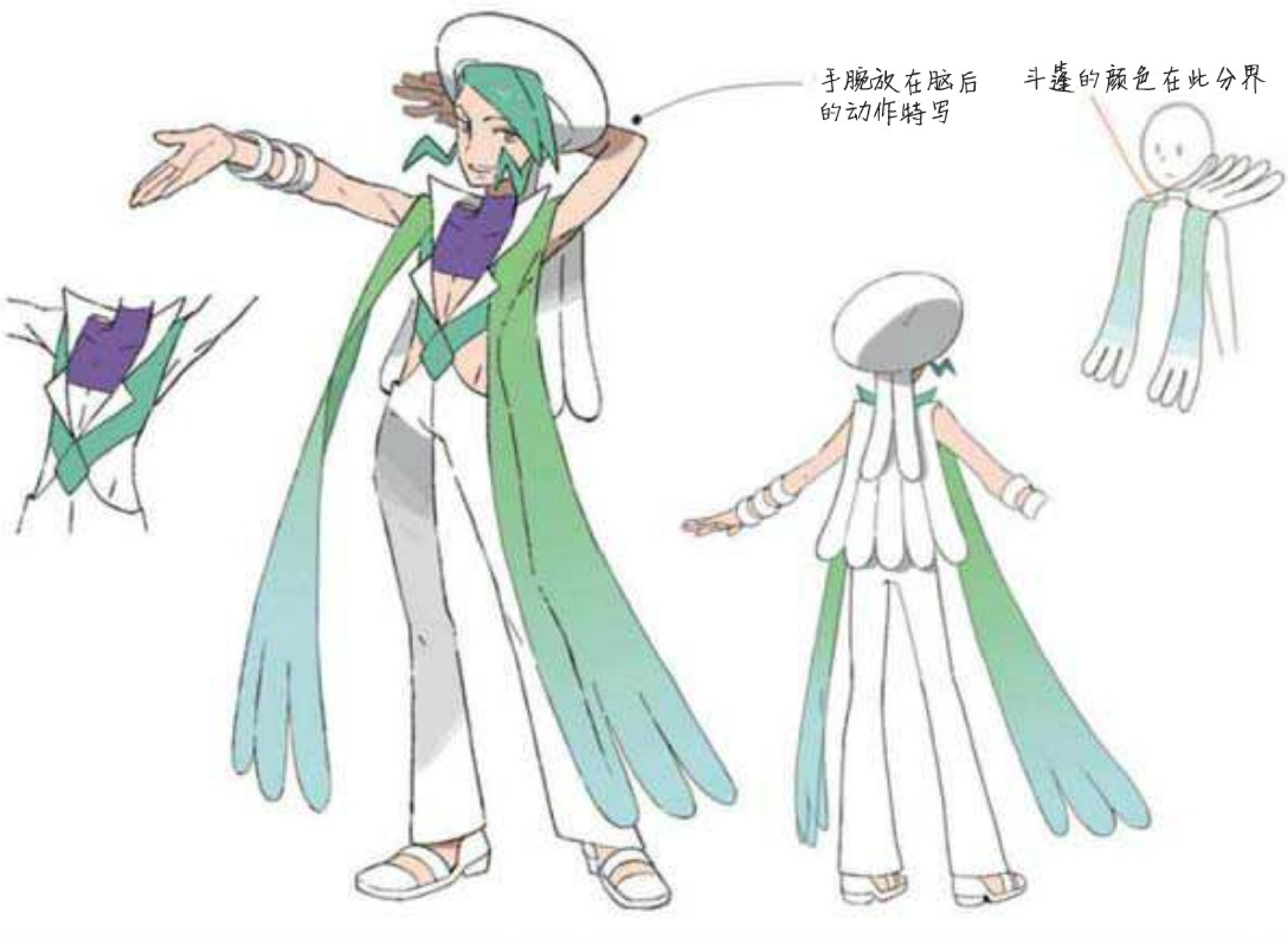
茵郁道馆馆主·娜琪



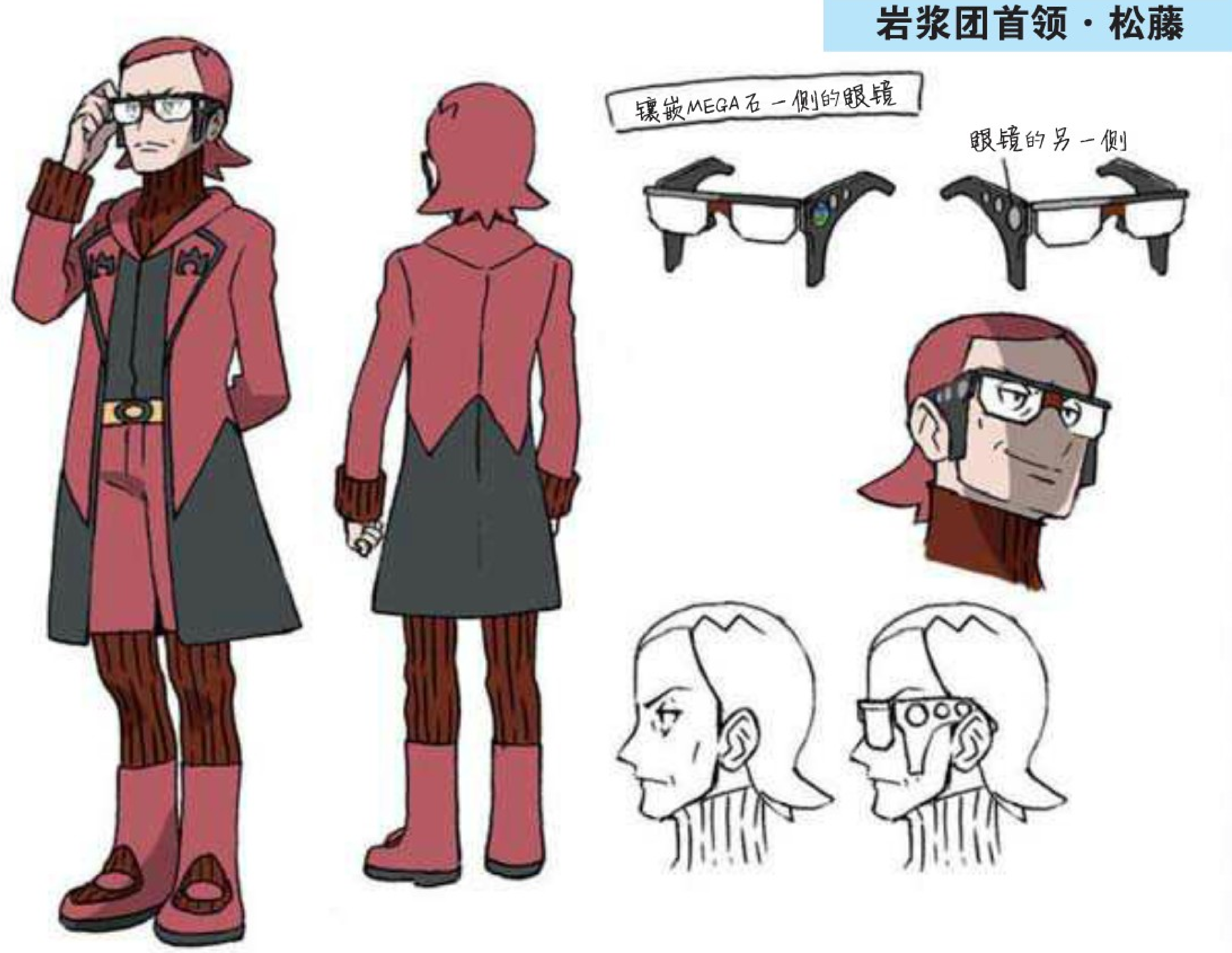
绿岭道馆馆主·枫&南



琉璃道馆馆主·米可利



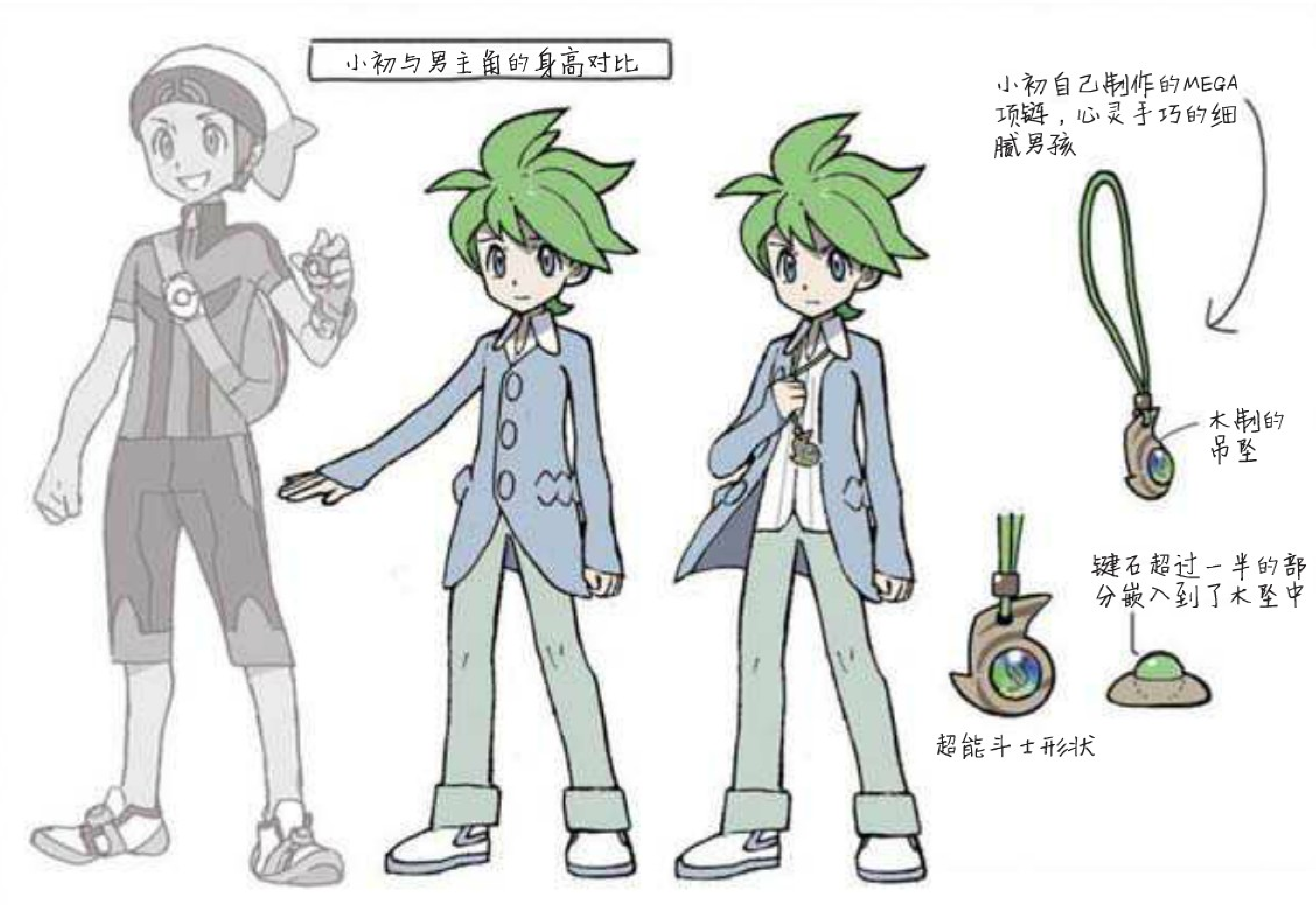
岩浆团首领·松藤



海洋团首领·梧桐



www.dooland.com



口袋妖怪训练师·小初



口袋妖怪联盟冠军·大吾

口袋妖怪原型探析
——夏夜的虫鸣

文/海月真冬　编/马修

提到某个熟悉的词语，人们的脑海中就会浮现出与该词语相关的画面。譬如，一提到夏天，大家就会想到冰淇淋、太阳、大海，还有夜晚的昆虫。昆虫与我们的生活息息相关，它们有的对人类有益，有的对人类有害，这次，我们就借着炎炎夏日来介绍一些虫属性的口袋妖怪吧。

No.540草叶蚕& No.541叶茧蚕& No.542叶娘蚕





按照图鉴顺序来算的话，它们是第五世代中初登场的虫属性口袋妖怪。第五世代的新口袋妖怪的总数很多，相应地，虫属性口袋妖怪也增加了很多。草叶蚕这一家与派拉斯一家一样，是虫属性和草属性的口袋妖怪，派拉斯一家因为与冬虫夏草有关，所以自然被赋予了虫和草的符合属性；那么，草叶蚕一家有这样的复合属性，是否也有着一些理由呢？答案是肯定的。

草叶蚕的原型来自一种叫做编织蚁的昆虫，日语名为**ツムギアリ**，属于蜂目，蚁科，在东南亚地区多有分布。编织蚁体长约为7～12毫米，手足很长，身体多呈淡茶色，也有像草叶蚕的配色一样的绿色。编织蚁会利用树上的叶子来筑巢，筑巢的时候，另一种叫工作蚁的蚂蚁会来协助编织蚁，它们将树叶聚集起来，编织蚁再用丝将树叶粘在一起，重复数次后，就作出了直径约15～20厘米的巢穴。根据图鉴我们可以得知，草叶蚕能咬开树叶，并用口中喷出的丝将树叶粘合起来做成衣服，这与编织蚁筑巢的事实相吻合。





◀▲编织蚁



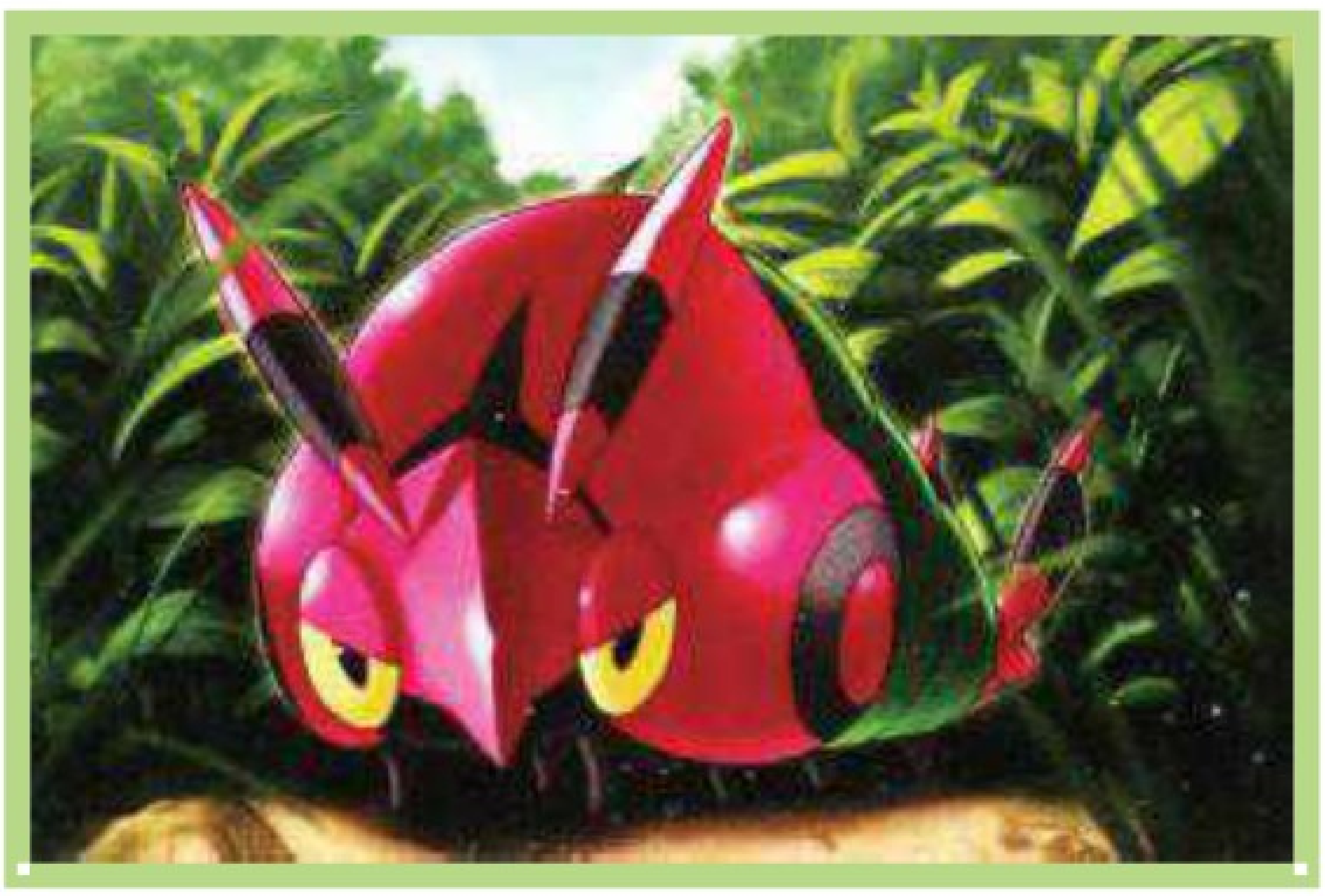


草叶蚕进化之后变成了叶茧蚕，这正好对应了编织蚁的蛹形态。不过除此之外，叶茧蚕可能还影射了另一个原型，就是家里蹲。叶茧蚕的日文名为**クルマユ**，除了字面上理解的包まる（把……裹在里面）和**マユ**（茧）之外，与**ひきこもり**（家里蹲）的读音也十分相似。而且，叶茧蚕的立绘看起来就像个很郁闷的年轻人的造型，他用树叶将自己包裹住，不愿意接受外面的世界，与家里蹲很像。

叶茧蚕再度进化之后成为了叶娘蚕，叶娘蚕的日文名**ハハコモリ**来自**ハハ**（母亲），**ハ**（叶子）和**コモリ**（照顾小孩子）。与看起来很弱的最初形态与没什么精神的中间形态相比，显得可靠多了。它的双手变成了刀，可以轻易切开物体，也学习了刃叶斩、十字剪等对应它形象的技能。叶娘蚕作为家门虫来说拥有103的物理攻击种族，已经算是不错了，而这数值正好也反应出了编织蚁的攻击性。实际上，编织蚁是一种非常凶猛的昆虫，性格也比较有攻击性，它敢于挑战比自己的身体大好几倍的昆虫，甚至会用刺来攻击蜥蜴，并且运送回巢穴。由于编织蚁是有毒的，如果误闯它的巢穴而被它咬的话会产生剧烈的疼痛感。虽说如此，叶娘蚕的形象还是借助了其他昆虫的原型，因为编织蚁虽然具有攻击性，但并没有刀刃，从这一点可以明显看出，叶娘蚕的形象更多是借鉴了螳螂。



No.543节蜈蚣& No.544轮蜈蚣& No.545大角蜈蚣



老实说，相比蝴蝶、蜻蜓这种外型上比较讨喜的昆虫，大多数人并不愿意见到蜈蚣。不过既然蜈蚣被请进了口袋妖怪世界，设计者自然也会把蜈蚣变得能让人觉得意外地可爱吧。

节蜈蚣这一家子的原型基本上来自蜈蚣，这一点不仅从形象上，也可以从日文名中推断出。节蜈蚣的日文名为**フシデ**，其中前半部分来自节，表示它的身体是一



▲蜈蚣



▲马陆

节一节的，后半部分则来自ムカデ，也就是蜈蚣。蜈蚣是节肢动物的一种，身体有许多节组成，也叫百足虫，是一种十分常见的昆虫。它经常生活在潮湿的地带，大多有毒，是典型的肉食昆虫，且极具攻击性。这一点我们可以在图鉴中找到对应的资料。在《白》版图鉴中，可以知道节蜈蚣是一种非常凶暴的口袋妖怪。除了蜈蚣之外，节蜈蚣这一家子还有些别的原型，就是马陆，马陆和蜈蚣比较相似，也是节肢动物的一种，它的身体同蜈蚣一样，也有许多节组成，不过要论脚多的话，还是马陆更胜一筹。在北美，有一种马陆共有690只脚，是世界上脚最多的节肢动物。节蜈蚣这一家的原型与马陆有关的证据，可以从英文名中找到，像节蜈蚣的英文名为Venipede，前半部分来自centipede（蜈蚣），后半部分就来自millipede（马陆）。实际上，因为两者比较相似的原因，很多人都分不清蜈蚣和马陆，但是这两者有着明显的区别——马陆的脚一般比蜈蚣多而密，并且没有像蜈蚣一样的V型尾巴，最重要的是，一般马陆都没有毒。我们仔细观察可以发现，节蜈蚣的立绘中，尾巴明显是呈V型的，属性也为虫和毒，因此可以得知，这一家的原型的侧重点仍然是蜈蚣。

节蜈蚣进化之后，变成了像很多昆虫一样的茧状，可是蜈蚣并没有变成茧的这个过程，马陆也没有，那么轮蜈蚣这个口袋妖怪是否是凭空创作的呢？实际上也不是。因为，马陆虽然没有茧形态，但它在感受到危险的时候就会缩成一团来防御，这其实也就对应了“茧”这个形象。节蜈蚣这一家与上面提到的草叶蚕一家是对应的虫属性口袋妖怪，既然草叶蚕一家有茧形态作为中间形态，节蜈蚣一家没有的话难免显得有点奇怪，所以设计者才会一开始就将马陆的元素给加进来吧。







再度进化之后，节蜈蚣终于成长到了最终形态。最终形态虽然也是蜈蚣，但却让大家傻了眼。仔细一看，大角蜈蚣身高居然有2.5米，体重也有200.5公斤，可以称得上是巨型蜈蚣了。这种巨大的蜈蚣，是否是设计者夸张化的表现？乍看似乎觉得没错，但是，地球上是真的存在这种蜈蚣的。虽然在秘鲁地区也有被称作巨型蜈蚣的蜈蚣，但那种蜈蚣最多只有40多厘米，与2.5米相比相差甚远。那么，我们就把视线锁定在更遥远的古代吧：在石炭纪，有一种远古蜈蚣，身长可以达到8.6英尺，把这个数据换算一下的话大概是2.59米，正好与大角蜈蚣的数据相符。远古蜈蚣的样子与现代蜈蚣差别不大，但是由于非常巨大，模样也是十分可怕的。当然，这种蜈蚣没有逃过时间的考验，在二叠纪的时候灭绝了，如果这种庞然大物突然出现在谁家的角落里的话，想必不是一声尖叫就能了事了。



▶远古蜈蚣

No.193阳阳蜻蜓&No.469巨翅蜻蜓

蜻蜓可以说是夏日的象征，虽然现在的都市里已经很少看到蜻蜓的身影，但它们透亮的翅膀和独特的飞行方式想必还残留在大家的脑海中吧。阳阳蜻蜓最初登场在第二世代，而其进化型则比较特殊，是第四世代才添加的口袋妖怪。可能原本设







▲蜻蜓

计者并没有想过让阳阳蜻蜓进化，但时隔多年后又重新进行了设定，不过这个进化型可以说得上是十分有意思。

阳阳蜻蜓的日文名很好理解，**ヤンヤンマ**只是把**ヤンマ**（蜻蜓）复制了一下，从图鉴中我们可以得知，阳阳蜻蜓的眼球可以360环视，全方向地寻找食物，这与蜻蜓的眼睛有密切关联。原本昆虫的眼睛就比较特别，它们的每只眼睛都是由成千上万只小眼睛组成的，这些小眼睛呈六





边形，排列紧密，每只小眼睛都有屈光系统和感觉细胞，称作复眼。很多虫属性口袋妖怪的特性都带有复眼，就是以昆虫的眼睛为原型的。而蜻蜓的复眼在昆虫中又算是最大最多的，是一般昆虫的十倍左右，而且蜻蜓的复眼分工明确，上半部分观察远处，下半部分观察近处，因此就像360度监视器一样随时都盯着猎物。

阳阳蜻蜓的进化型巨翅蜻蜓就比较有意思了，首先，它的进化方式是第四世代时最新引进的——学会原始之力后进化。原始之力是岩石系的技能，本身没什么特殊之处，不过从字面上可以看出这个技能是用原始的力量攻击对方。什么是原始的力量呢？也就是古代的力量了。没错，阳阳蜻蜓进化之后的原型反而退回到了远古时代，仿佛是退化一般，成为了已经灭绝的物种——巨脉蜻蜓。巨翅蜻蜓的日文名为**メガヤンマ**，是**ヤンマ**（蜻蜓）和**メガネウラ**（巨脉蜻蜓）的组合。巨脉蜻蜓同前面提到的远古蜈蚣一样，是生活在石炭纪的，同样也在二叠纪灭绝。巨脉蜻蜓的翅膀展开可以达到0.75米，为什么它能长这么大呢？科学家认为，原因可能和当时环境中的氧气含量有关。石炭纪时，氧气在大气层的含量较现在多20%，所以巨脉蜻蜓可以超过限制体型变得如此巨大，并且还能飞翔。在这之后，氧气含量下降，也可能是导致了巨脉蜻蜓等远古生物灭绝的直接原因。实际上，那个时期很多动物都是庞然大物，除了巨脉蜻蜓和远古蜈蚣外，还有一种长达2.4米的海蝎子，还是进化史上最大的节肢动物呢。

▼巨脉蜻蜓



异界物语

——漫谈便携设备上的《口袋妖怪》

尽管手机这种东西早就出现而且也具备了游戏功能，但是一直无法影响掌机和掌机游戏的独特吸引力。但随着iPhone的出现，手机全面进入了“大屏+触控”的时代，其上的应用变得比以往丰富多彩，这其中有不少对掌机游戏产生了直接的影响。起初智能手机上的游戏还是以快捷便利的小游戏为主，但逐渐地，包括传统游戏厂商在内的各种大小厂商纷纷尝试在iOS和Android为主导的手机系统上推出“大作”，而且这种势头有增无减……时至今日，就连任天堂也终于坐不住了，各种迹象表明在接下来的几年时间里，任天堂开发的游戏即将出现在移动平台上，不过对于移动平台任天堂显得非常谨慎，所以一时半会儿想在iOS或者Android上玩到原汁原味的《口袋妖怪》游戏还是一件比较遥远的事情，但是这并不妨碍今时今日的我们已经可以在自己的手机或者平板电脑商体验各种和“口袋”相关的应用了。

文/纸鸢　编/马修

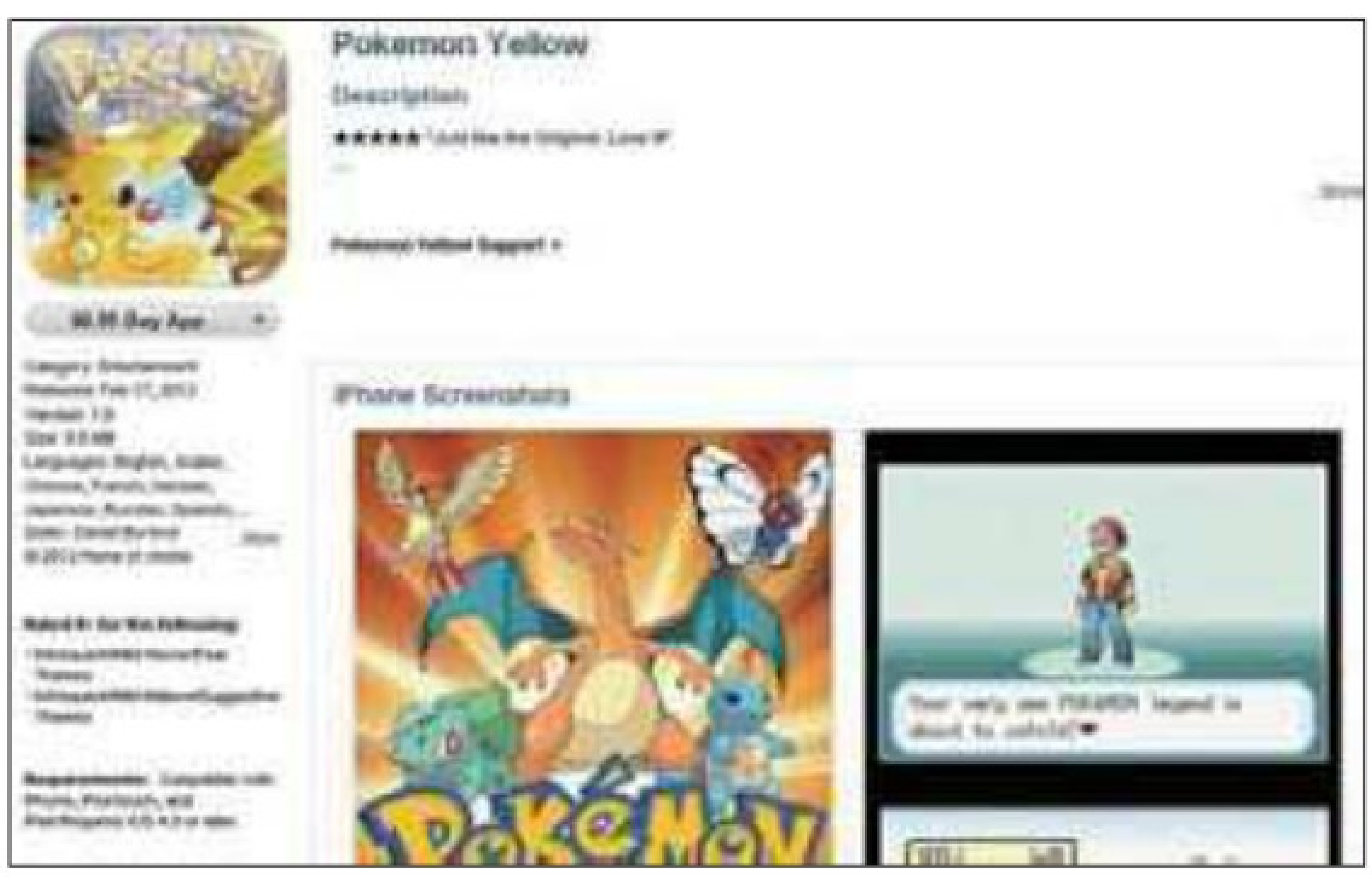
官方无视导致山寨横行

侵权类《口袋妖怪》游戏

就像大家知道的那样，掌机相比几乎人手一部的手机无论如何都算是小众的，一个拥有手机的用户不见得玩掌机游戏，但是拥有掌机的玩家基本上是肯定有手机的，如此一来，能够在自己的手机去玩到《口袋妖怪》游戏也就成为了一些人的希望。

然而自上世纪80年代以来，任天堂风风雨雨几十年，惟一敢于说从未失败的，就要算是掌机游戏了，甚至大言不惭地说把包含手机在内的整个便携设备上的游戏一起算进来，任天堂也仍然是当仁不让的王者，因而对于iPhone这个主要应该被归类为通讯设备的东西之上的游戏市场，任天堂有理由不去重视。但是随着智能手机的普及和平板电脑的出现，iOS和Android的市场越做越大，当智能手机成了人手一个的设备的时候，即便是任天堂也感受到了不小的压力，但任天堂毕竟是任天堂，还不至于要立刻向其他厂家的平台提供游戏软件，更何况是金字招牌的“《口袋妖怪》系列”了。

这样的背景之下，一些开发者蠢蠢



▲这款iOS版的《口袋妖怪 黄》不仅侵权，还是一个彻头彻尾的骗局。

欲动，很多非官方的《口袋妖怪》游戏在iOS以及Android上出现，而其中一些明显的侵权类游戏不在少数，之所以称其为侵权游戏，一个很重要的原因是这类游戏的一个明显特点就是为了赚钱而来。以著名的《口袋妖怪 黄》为例，这算是GB上最经典的“《口袋妖怪》系列”作品之一。而就在这两年，一款同名且连标志都直接照搬原版游戏的应用出现在了苹果的App Store里。售价0.99美元的这款作品甚至一度在应用商店的付费排行榜冲到了第二名——当然也因为这个“傲人”的销售成绩，它很快便被下架。

不过这款iOS版《口袋妖怪》被下架的原因跟本不是因为受到了来自任天堂的方面的压力。根据用户的反馈，打开这款“游戏”后，手机屏幕上显示的只有一张图片，随后程序就会崩溃。看到这里想必大家也明白了，这根本就是一款骗钱的“游戏”。讽刺的是，这款根本只是为了骗钱而生的《口袋妖怪》的“开发团队”QEAB还在自己的官网刊出一则声明，为游戏中的问题向玩家表示歉意，并承诺将在之后的版本中修复存在的问题。面对这样恬不知耻的诈骗行径，有用户质疑它为什么能通过苹果公司的审批。不过苹果并未就这个问题做出任何声明，其实在苹果商店的游戏中，大量充斥着抄袭“《马里奥》系列”、“《塞尔达》系列”等任天堂旗下著名游戏作品元素的游戏，而且这种现象如今愈演愈烈，因为售价低廉，很多用户甚至没有仔细去鉴别便纯粹冲着《口袋妖怪》的招牌买下了游戏，可想而知还有多少此类游戏充斥在各类手机应用商店之中。素以审查严格的苹果尚且如此，应用更加无序混乱的Android市场里这种现象就更为普遍了，稍不留神甚至可能会下载到挂着“口袋妖怪”的名头、实际上暗藏扣费病毒，对于这些无耻的开发者



▲从名称到角色都照搬《口袋妖怪》的某手机网游。

们，除了嗤之以鼻惟有等待任天堂有一天想通之后开始推出官方的手机版《口袋妖怪》游戏了吧。

和上述直接大刀阔斧的“明抢”相比，大量国内手机网游在借鉴“口袋妖怪”这块招牌方面就显得是“巧取”了，放眼国内的一些仿口袋妖怪类网游，大多都是以“免费下载”的旗号直接照搬口袋妖怪里的所有经典角色、官方图片进行游戏宣传，然后在玩家进入游戏后再进行后期收费，当“口袋妖怪”变成一款需要不断往里砸钱的网游的时候，相信它也失去了自己的魅力。至于这些游戏是如何出现在我们的手机中的，实在没有办法去深究了，毕竟国内的Android商店统统是非官方的，只要开发者肯花广告费就可冲上排行榜；而苹果方面自从iOS 6以来，也开放了非越狱设备安装非官方商店应用的设定，这样一来，通过第三方商店甚至是一些拥有苹果授权的开发商的途径，这些国产的网游类《口袋妖怪》游戏也出现在了iPhone和iPad之上。



值得庆幸的是，就在撰写本文时，任天堂公布了截至今年3月的2014年财报，在会上岩田聪表示将在2017年3月份之前推出五款左右的便携设备游戏。岩田聪表示：“也许大家认为这太少了。但我们的目标是每款游戏都能打动玩家的心，因此游戏在正式发布之前将经过严苛的测试，这需要消耗大量的时间。从总体上而言游戏数量还是偏少，但对于移动设备平台我们持非常严谨的态度，重质量而非数量。”不过岩田聪也明确表示，这些都是原创作品，并不会移植现有的游戏到手机之上，但无论如何，这即将迈出的第一步非常重要。

官方出品却刻意收敛

官方《口袋妖怪》相关应用

那么在此之前任天堂真的对iOS和Android所占据的如此巨大的市场从未动心过么？答案当然是否定的，任天堂毕竟是一家公司，就算有再高的信仰和独到的情怀，可以赚钱的机会还是不能视而不见。抛开赚钱这个俗气的原因，为了用户的便利考虑，在网络化、便携化越来越不可或缺的今时今日，在便携设备上推出一些方便玩家更好地进行游戏的辅助工具类应用也是一个游戏厂商应尽的义务，况且比起开发一款游戏来说，制作一个游戏辅助工具还是一件简单的事情，一般的小型开发者东拼西凑地把一些资料融合在一起都可以推出一款游戏辅助工具类应用，更别说对任天堂来说是何等的小菜一碟了。于是在辅助类应用方面，任天堂并没有像游戏的移植那般来得保守，尤其在iOS平台之上有一些非常精致的《口袋妖怪》相关应用，例如针对游戏玩家推出的《口袋妖怪图鉴》、动画版观众推出的《口袋妖怪TV》，也算是结束了便携设备上没有官方《口袋妖怪》应用的局面。

口袋妖怪图鉴

首先要说到的是iOS，iOS版的《口袋妖怪图鉴》类似于3DS版本，提供精灵的状态信息、3D模型、叫声等内容的查阅。同时，2012年底推出的iOS版为了支持当时已经拥有视网膜屏幕的iPad 4，还提供了更高分辨率的图片，因而从整体的视觉上来说，当时这个iOS版在iPad上使用的感受可是非常养眼的。当然了，这款应用最初登陆的地区比较有局限性，仅仅在日美两国的App Store中出场，对应的语言也自然只有日文和英文，售价分别为170日元和1.99美元，不过低廉的价格只是一个幌子，初始的应用中只包括了编号从464到





▲iOS版的《口袋妖怪图鉴》支持iPhone和iPad两个平台，显示方式也有所不同。

647之间的精灵，其余内容需要通过应用内置渠道额外付费进行解锁——也就是我们所说的内购，根据完整购买的玩家提供的账单，要想拥有这款应用的完全体，那么至少要付出20美元左右才行。在这款应用出现之前，其实App Store上已经有大量的第三方《口袋妖怪》图鉴的存在，而且绝大多数都是采用先免费下载，后续内购赚钱的策略，看到赚钱如此容易的老任，不但推出了这款官方图鉴以正视听，连敛财的方式也一并学了过来，不得不说便携设备上的应用真的很适合快速致富……

口袋妖怪TV

扯远了，说回便携设备上的官方《口袋妖怪》应用，除了《口袋妖怪图鉴》，《口袋妖怪TV》是官方推出的一款非常重要的《口袋妖怪》相关应用，比起其他几款应用主要针对iOS平台开发的局面不同，《口袋妖怪TV》打从一开始就瞄准了iOS和Android双平台，只是面向的用户范围相对狭窄，只针对美国市场，因而这款应用首先上架在了美国区的App Store和Google Play里。顾名思义，这款应用就是让用户直接在客户端里欣赏《口袋妖怪》相关的动画，无论是TV版还是剧场版，甚至是预告片和剧场版也提供在线观看和下载。然而根据用户的反映，使用这款应用观看动画和在视频网站或者官方网站观看的内容其实没有任何区别，不过方便程度要高得多，尤其对于那些年幼的观众来说，用平板电脑里的《口袋妖怪TV》点击几下就可以欣赏动画显然要比自己去搜索观看更吸引他们。



▲《口袋妖怪TV》的各版本累计下载量已经超过1000万次。





▲《口袋妖怪TV》的动画。

口袋妖怪卡片对战在线版

除了上述两款比较知名的官方应用之外，在iOS平台上，还有两款可以算作是准游戏级别的官方应用——《口袋妖怪卡片对战在线版》以及《口袋妖怪大本营》。之所以说它们是“准游戏”，原因很简单，虽然两款应用早在去年已经先后在App Store中上架，而且无论是下载量还是好评度都非常可观，但是任天堂还是刻意设置了一些人为的屏障，让这些应用不足以达到“游戏”级别。



▲《口袋妖怪卡片对战在线版》是一款iPad专用游戏。

首先是这款《口袋妖怪卡片对战在线版》，它是一款以《口袋妖怪卡片对战》为蓝本推出的在线对战类卡片游戏，从游戏规则到玩法都和正统的“《口袋妖怪》系列”没有关系，只是把《口袋妖怪卡片对战》搬上了iPad。没错，还要强调的就是

这款游戏只有iPad版，而且以网络在线对战为主要游戏方式。其实从这里我们也可以看出任天堂的一些小心思，首先游戏是完完全全的卡片游戏，和“《口袋妖怪》系列”关系紧密，但是绝对不会抢到掌机上《口袋妖怪》正统作品的风头；其次只推出iPad版一方面确实是出于更好的游戏效果的考虑，但另一方面iPad巨大的屏幕也不容易让人联想到小屏幕的掌机，至少不会有人拿iPad游戏来和掌机游戏一较高下；再次只能在线与人对战的设置也和掌机上“《口袋妖怪》系列”一个人也能玩的理念大不相同。





口袋妖怪大本营

另外要说到的《口袋妖怪大本营》仍然是一款“准游戏”，这款应用是官方最晚发行的一款作品，面向的群体除了忠实的《口袋妖怪》爱好者之外，主要还是那些相对低龄的小朋友。在游戏上架前，





任天堂便在《美国国家地理》杂志的“少儿版”中做了大篇幅的广告，由此也可以看出这款应用主要面向的群体。在广告中，它被描述成可以捕捉口袋妖怪、训练口袋妖怪、体验和口袋妖怪生活的一款游戏，而且没有卡片对战的要素，这让人产生了无限的遐想……然而愿望是美好的，待到游戏真正上线后，人们才恍然大悟，原来这根本就是一款利用iPad的各种特性，将一些适合小朋友的小游戏组合在一起，从而体验口袋妖怪世界的儿童作品。在游戏中，利用iPad的大屏幕和良好的触控操作，玩家可以以第一人称视角去感受投掷精灵球的乐趣；也可以利用iPhone的高清摄像头，和游戏中那些经典的形象来一次完美的合影。但是这些内容除了起到宣传《口袋妖怪》品牌的作用之外，本质上只是一款顶着“口袋妖怪”光环的儿童类应用并不是真正的面向所有玩家的游戏，在iPad上实在有太多类似的应用了，就连讨好小孩子的方式都如出一辙：充分利用iPad的各种特性呈现出一个奇幻的世界……但平心而论，即便是这样的一款作品，就算抛开“口袋妖怪”这个品牌的加

成不谈，出自官方之手的这款作品仍然不失为iPad上同类作品中的佼佼者，这一点从不断被刷新的下载记录和一条条热情洋溢的满分好评中便看得出来，不得不承认，任天堂的软件开发实力还是令人刮目相看的。

说到出品公司，包括之前介绍的《口袋妖怪图鉴》和《口袋妖怪TV》在内，目前四款可以考证的官方《口袋妖怪》应用全部出自名为“THE POKEMON COMPANY”的开发者之手，这也再一次证明了这四款应用的“正统性”。不过话说回来，即便有如此优秀的四款应用出现在iOS和Android平台上，但还是难以形成气候，因为对于忠实的《口袋妖怪》FANS来说，正统的《口袋妖怪》才是他们的最爱。

值得一提的是，在完稿前不久，一款专门面向Android平台的全新《口袋妖怪》相关应用——《口袋妖怪音乐图鉴》在Google Play上架。顾名思义，这个应用以合集的形式让用户在手机上免费欣赏“《口袋妖怪》系列”中的各种乐曲，从初代的《口袋妖怪 红・绿》开始的几乎全部正统作品的BGM都收录于其中，应用本身免费提供，但是每天限时免费收听的BGM只有三首，想随时收听全部的BGM则需要花钱内购，目前的价格是每曲120日元。严格意义上来说，它更像是一款官方推出的《口袋妖怪》音乐播放器，但是这丝毫没有影响它很快成为日本地区Google Play热门下载应用的速度。







永远好使不过时 绕不开的模拟器

模拟器是掌机玩家非常熟悉的东西了，当掌机还处在PSP和NDS争锋的年代里，模拟器就成为了国内掌机游戏玩家一个重要的游戏来源，无论PSP还是NDS上，都有着比较完善的早期游戏平台的模拟器，这其中当然也包括GB和GBA这两个让《口到妖怪》大放异彩的平台。虽然模拟器一直以来就是备受争议且褒贬不一的产物，但纸鸢觉得，游戏之所以不同于其他艺术作品的魅力就是哪怕过了再久的时日，当你重新去玩一款老游戏的时候，也不单单只是在像其他艺术作品那样“怀

旧”而已，它更可能是一次全新的体验，尤其对于《口袋妖怪》这种RPG来说，每一个不同的选择可能都会导致截然不同的游戏发展从而带来大不一样的游戏体验。

时至今日，手机和平板电脑的配置已经非常强大，甚至可以说硬件配置已经非常过剩，所以只要是有点名头的智能手机，无论是iOS还是Android系统，运行个PSP、NDS游戏之类的模拟器根本不在话下，更不用说GB和GBA平台的游戏了。虽然官方《口袋妖怪》应用在iOS上的表现更加活跃一样，但要说到模拟器方面，Android可是要甩开iOS一大截的。

众所周知，iOS一直以软件好用、操作顺滑等特性闻名于世，然而换来这一切的代价就是苹果封闭的系统，在iOS设备越狱之前，除了更换壁纸之外，几乎没有任何用户可以自行DIY的内容，因而想要在iOS上玩模拟器，必须是一个模拟器配套一个ROM，换言之就是如果你有两个模拟器，那么相应的ROM也需要在手机里安装两次……好在iOS上的模拟器使用起来并不算麻烦，虽然少了很多自由，但是有得玩总比没得玩强。

与iOS不同，Android上的模拟器无论是易用性还是亲切程度都和PC上毫无二致，因为Android系统的手机或者平板电脑本质上和PC的使用思路是一模一样的，安装好模拟器之后，玩家要做的就是去下载ROM，然后丢到手机内存或者TF卡里，在游戏时打开模拟器寻找到存放ROM的路径便可以游戏了。另外在Android上，除了此类传统的模拟器之外，还有一些制作者直接将模拟器和游戏整合在一起，然后加入相应游戏的元素，制作出一款看上去像是针对Android平台开发的专属《口袋妖怪》游戏，但本质其实只是“ROM+模拟器+美化”的打包。

总的来说，模拟器是游戏玩家必不可少的怀旧利器，尤其在手机和平板电脑上，惟一美中不足的地方在于，便携设备没有实体按键导致很多游戏的操作非常不适，好在对于口袋玩家来说，“《口袋妖怪》系列”的游戏绝大多数都不需要那么精细的按键操作，因而随时随地掏出手机来温习一下过去的《口袋妖怪》也不失为一种别样的乐趣。



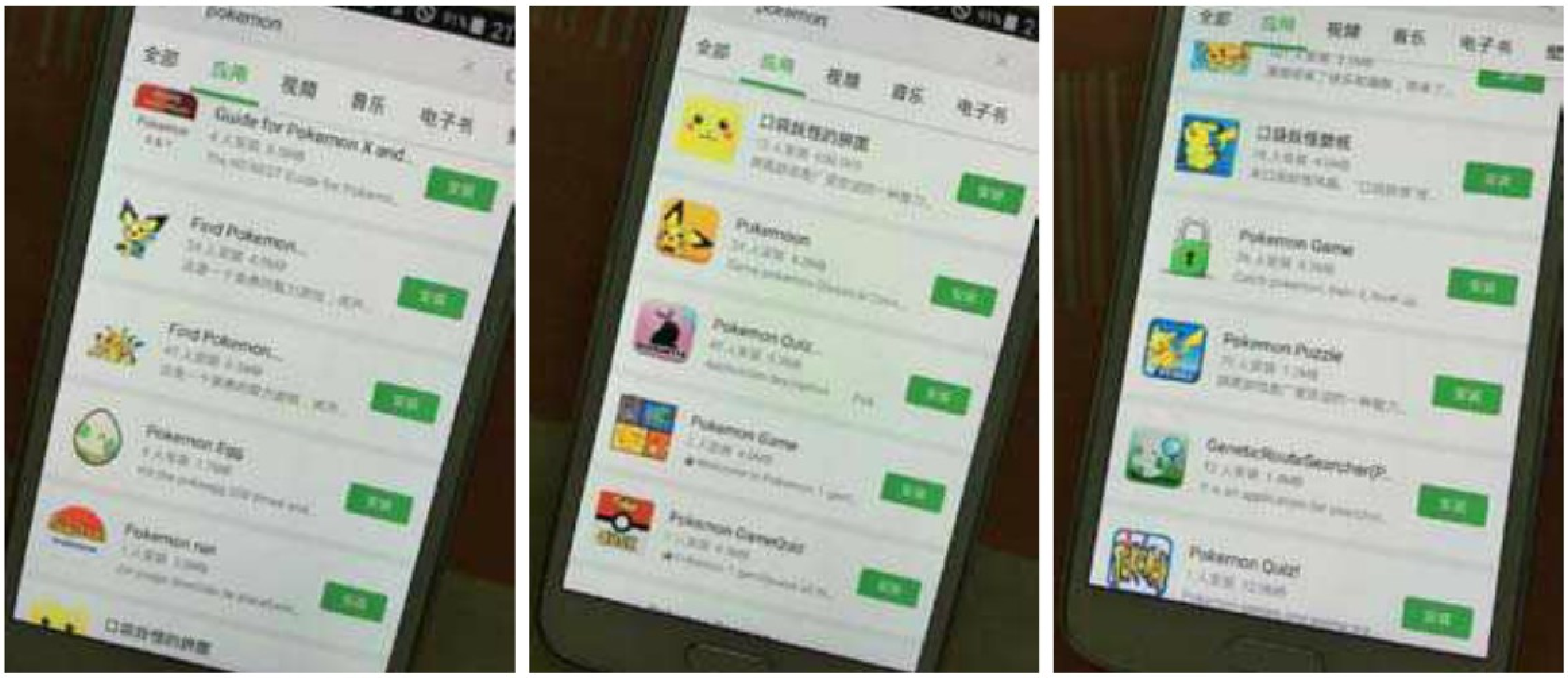
▲iOS上的GBA模拟器。



▲对于没玩过的人而言，把这款模拟器游戏当成新作也不是没可能。

真爱还要靠同人

同人类《口袋妖怪》



▲随意在国内的一个Android市场里搜索“Pokemon”关键词，便能找到数以百计的游戏出来。

不要说在智能手机和平板电脑几乎变成人手一个的今天，即便在个人电脑还是奢侈品的过去，《口袋妖怪》的同人类作品就层出不穷，更别说便携设备如此普及的今天会有多少同人《口袋妖怪》游戏出现了。与任天堂和向“钱”看的国产网游厂商把应用开发的主要精力放在iOS上不同，开放的Android更是同人类《口袋妖怪》游戏的热土，而且这些游戏绝大多数都提供免费下载，玩家最多要做的也只是点击点击游戏里附带的广告。从人人都会玩的“连连看”到便携设备上大受欢迎的“塔防类”游戏，Android上的同人《口袋妖怪》游戏只能用一句已经有点过时的流行语来形容了：只有想不到，没有做不到。

Android上的《口袋妖怪》游戏之多，已经到了无法按照单个游戏去介绍的地步，按照游戏类型去说的话，除了前面的“连连看”和“塔防”之外，还有“拼图”、“找茬”、“脑锻炼”、“电子宠物”、“动作冒险”、“跑酷”……其他诸如“壁纸”、“时钟”之类的纯应用更是多得不胜枚举，如果大家感兴趣的话，在国内的应用商店里以“Pokemon”为关键词进行搜索，就已经可以找到很多，更别说在Google Play和国外数以百计的Android资源站点上还有多少相关的游戏了。

当然了，对于这些同人的《口袋妖怪》游戏，应该有个客观的认识，因为Android和iOS上游戏的开发门槛非常之低，导致游戏的素质良莠不齐，同人《口袋妖怪》游戏也难以幸免，说得不好听一些，其中滥竽充数的作品非常之多，毕竟像之前提到的“拼图”、“找茬”这一类的轻度游戏本身都因为数量太多而使得整体质量大幅下降，在此基础上还要生硬地加入“口袋妖怪”的元素，后果便可想而知。

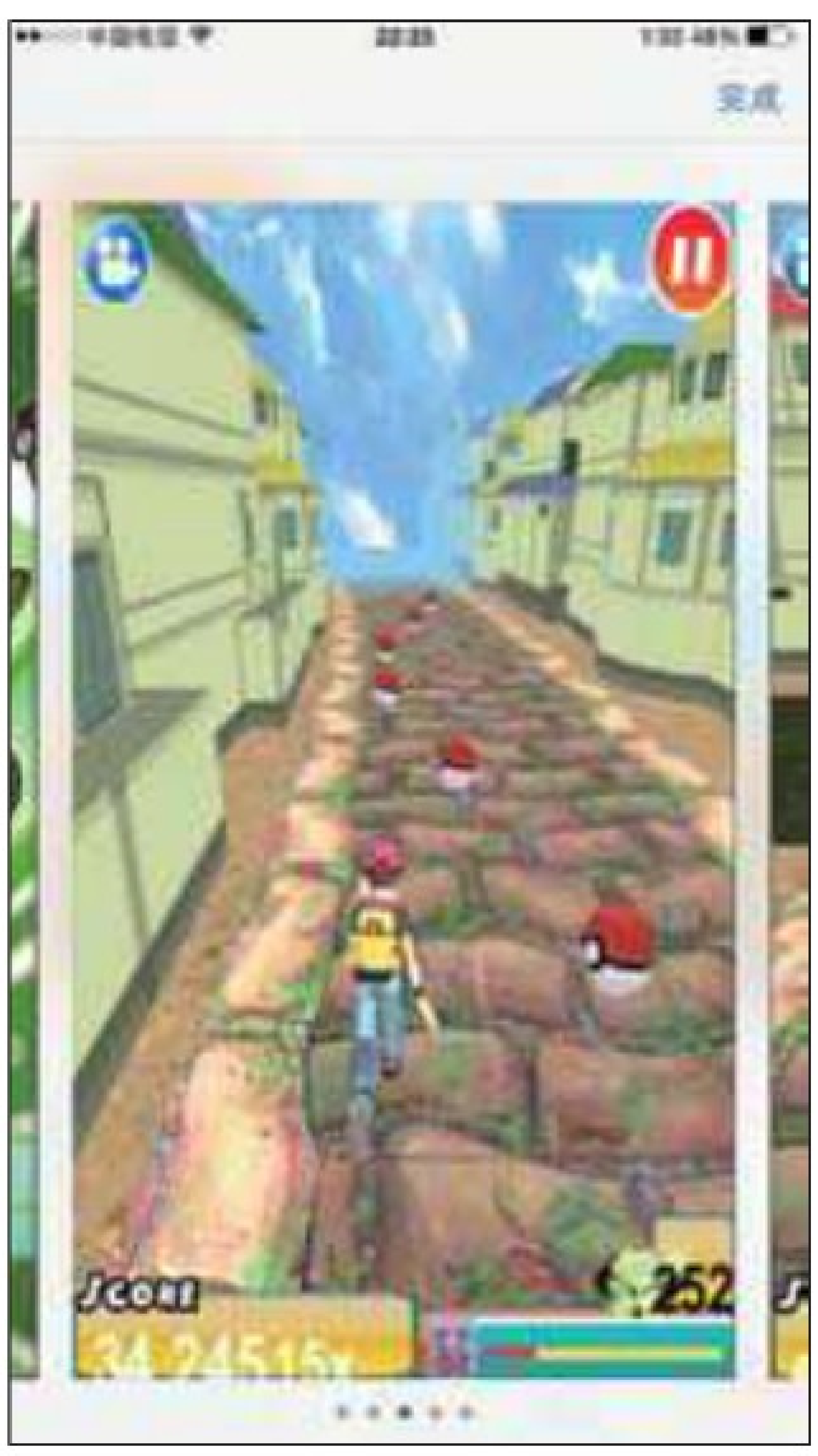
鉴于此，这里就着重介绍两款比较有特色的，一个是《口袋妖怪跑酷》，另一个是《口袋妖怪塔防》。之所以选择这两款游戏，是因为二者分别代表了便携设备

上非常流行的两个游戏类型，而且就可玩性来说，也比其他的出众很多。

口袋妖怪跑酷

先来说说《口袋妖怪跑酷》，在经历了《神庙逃亡》的大红大紫之后，这类游戏在便携设备上已经到了泛滥成灾的地步，它的玩法已经无需多谈，就是不停地向前奔跑并躲避来自四面八方的威胁，顺便在前进的过程中获得金币奖励。在《神庙逃亡》之后，类似的游戏基本上只是换个游戏背景和主角，在玩法上并没有太大的区别，这款《口袋妖怪跑酷》也不例外，主角被换成了小智和各种高人气的精灵，奔跑途中的收集物品也从金币变成了精灵球，总之就是和同类游戏一模一样的玩法，却换上了各种各样口袋玩家熟悉的元素。但是游戏毕竟出自小制作者之手，加之还有任天堂方面的压力，因而游戏的整体表现只能算是差强人意，尤其对于追求画面效果的玩家来说，恐怕很难满意。但凭借游戏本身适合在便携设备上把玩的特性，个人还是非常推荐大家尝试本作的，加之游戏提供免费下载，虽然也不出意外地加入了内购的环节，但是玩家不去主动消费游戏，也可以正常玩下去的。





口袋妖怪塔防

接下来的这款《口袋妖怪塔防》则是一款非常有诚意的良心之作，虽然在刚进入游戏的时候，玩家会看到一个简易得不能再简易的开场画面，但是从点阵风格的游戏画面上来看，已经可以让《口袋妖怪》的老玩家有所期待了。游戏的实际画面和GBA上的《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》差不多，游戏中画面左上角显示的是当前持有的金钱，下方是玩家目前拥有的精灵，蓝色背景为已安排在场上的精灵，灰色背景的则为尚未安排出场的精灵。点击右下角的精灵球图标可以捕捉精灵，Exit可以随时退出。

游戏开始后也是充斥着浓浓的“口袋妖怪”风格，和博士聊天之后就可以选择自己的初始精灵了，供玩家三选一的是《红·绿·蓝》时代的三个主角精灵。在选择完精灵后，系统还会让玩家选择是进行《红》版还是《蓝》版，不过根据测试，选择《红》或者《蓝》并没有太大的区别。游戏的目的是保护糖果不被入侵的精灵全部偷掉，方法当然就是靠玩家自己的精灵进行防守。游戏中的防守单位是可以自由移动的，而可移动的范围则是拖动精灵时显示出的这些方块格子——一个圆形的蓝色范围是一个精灵的可攻击范围。战斗时需要合理部署精灵以达到最佳的防御效果，这基本上和同类塔防类游戏的玩法并无差异。随着玩家的精灵不断对前来偷取糖果的精灵的消灭，玩家的精灵们也会升级……

除了这些表面上的工作，游戏内在对于《口袋妖怪》的还原之处也非常之多。例如在技能招式方面，随着等级的提高，精灵们会逐渐学会不同的技能，如果超过四个的话还需要选择是否遗忘之前的技能，技能也分为攻击对手、弱化对手和强





化自身三大类。属性克制在游戏中也有所体现，技能的属性和精灵的属性在本作中同样完全保留，值得一提的是，游戏的很多场景是在森林中进行的，而不断出现的偷糖果的精灵都是些虫系精灵，所以在初始的时候选择小火龙会对后期的游戏有所帮助。最后自然就是精灵的进化了，随着等级的不断提升，可以进化的精灵也会变成新的形态，当然如果玩家还是喜欢精灵最初的样子，也可以手动取消进化。

最后的一个特点，就是虽然身为一款塔防类游戏，但是却依然可以和原作一样进行精灵的捕捉，当野生精灵被打到红血的时候，就可以把右下角的精灵球拖动到该小精灵的身上，捕捉成功率几乎百分之百，成功捕捉后就可以战斗中将收复的精灵作为本方伙伴派上场了。总的来说，作为一款同人游戏，本作的完成度并不算高，关卡也不算太多；但是从另一房间来说，它的创意和玩法都非常令人称道，尤其是将适合便携设备的塔防游戏和原作中的要素结合得如此无缝，的确是非常不容易的事情，推荐拥有Android手机或者平板电脑的玩家尝试一番，一定不会失望。



除去以上两款比较适合便携设备的游戏之外，iOS和Android上一些工具类应用做的也有声有色，虽然比不上官方版本做得精致美观，但是实用性却有过之而无不及，除了可以实现图鉴必备的查看精灵的基本功能外，一些进化、成长所需的个体数值也可以进行简单的计算，可谓是非常实用，对于掌机版《口袋妖怪》的玩家来说，可以一边用掌机进行游戏，一边使用手机上的这些《口袋妖怪》工具进行辅助，想来也是一件非常惬意的事情了。

结语

到这里，我们这个专题就要告一段落了。实话说，同人战胜官方这种事情在ACG的世界中不是没有，但是对于《口袋妖怪》这种现象级的游戏作品来说，同人的力量显然无法和官方相提并论。而任天堂的坚持也有其道理，如果随随便便就将所有的王牌游戏——尤其是《口袋妖怪》这种级别的移植到其他平台，也许可以换来一时的好处和收益，但是对于品牌的长远发展来说显然是不利的。也许真的有一天，当《口袋妖怪》变成了全平台随意移植的游戏的时候，人们反而会没有了那种得不到时的美好期待，还真的是应了那句话：得不到的永远在期待。



首藤刚志谈《口袋妖怪》

文 / 首藤刚志 编 / 果汁

第 25 回 口袋妖怪事故止于 NHK 事件的揭秘

所谓“枪打出头鸟”，在时下的日本，能力顶尖的人越是爬得高，遭受失败时，随之而来的打击也会相当沉重，这条法则如今也适用于日本社会的各行各业。作为一个工薪人员，我觉得现在的日本环境逐渐变得乱七八糟。在以前的日本，终身雇用制是常识的一部分，而公司职员一生的命运便只能由就职的公司所决定。

所以职员相互之间也萌生出宛如家族意识那样的思想，那些人的人生，会受到就职公司的命运所影响。因此，为了公司，所有的员工都努力地工作着，这也就促使了所谓“爱企精神”之类的名词产生。有人指出：战后的日本经济之所以能以惊异的速度重新崛起，与这些来自社会各阶层的职员们付出的努力也息息相关。在很多情况下，职员在公司里的地位会根据其个人价值而决定。换句话说，一个人在公司里的地位，便等同于他对公司的贡献度。

原本一些公司也存在职员光靠与公司创立者的血缘关系而身任要职的情况。那样的公司，经历了两代或是三代的传承后，如果当代继承者本人的才能不能与创立者相媲美的话，那么其公司自身的未来就不怎么乐观了。不光是企业如此，日本的从政人员大多也都经历了两代或三代的世袭继承，不知怎么的，我隐约中感觉到这个国家正在变得不正常。

当然，但凡是有先见之明的企业家，会在考虑到公司未来的发展时，比起注重血缘关系的后门，更会将公司未来的重任托付给对公司有贡献的人。也就是说，依据于个人对公司的贡献程度，即使曾经在职位上没有位居公司头列，也有可能被委以重任。



▲曾被《柯南》剧场版讽刺过的日本世袭制

然而，也不是谁都有得到提拔的机会。评价的标准，不一定都能按照对公司的贡献或是个人拔群的能力进行公平评价，普通情况下是按照年功序列制的标准而作出评价。

部下必须对上级唯令是从，不容许半分疏忽。但是到了晚上，当你路过

路边的居酒屋时，如果仔细听的话，便能听见从中传出对上司的不满，或是自己不被公司认同的怨言。对于偶尔给公司立过功劳的人物，像是“那是个厉害的家伙”这样的称赞话语也几乎不会说出来。只能有“运气不错罢了”、“这事关系处理得不错嘛”之类讽刺的话语。



▲日本上班族喜爱的居酒屋

但在本人面前，是不会说出这样的话。既然不得不认可他对公司带来的贡献的话，那也没有办法。而且因此让公司繁荣起来的话，那么对在公司里工作的人来说也不是坏事。倒不如说，为公司贡献多的人会出人头地，那无论如何先捧那个人才会对自己有利。

但是，打从心底上真的为这些立功者考虑的人就很少了。如果有贡献的是其他公司的人，或许职员们会有“那个人很厉害，我也要为公司而努力”的想法，但如果是在同一间公司的场合下，就会留下些许隔阂。

然而，真正为此头痛的却是立功者本人。在公司这个大集体中，大多数的成就，并非只是仅靠一己之力就能完成的，这需要大家的共同协作。可是有许多不强调个人功劳的人，却在不知情的状况下就被冠上了功绩创造者的荣誉。因此，重要的便是要与工作中的大家保持良好的关系，这样今后也能让他们为了自己而行动。

也就是说，哪怕在内心中觉得那是靠自己的能力才取得的成果，但对别人说时，要用“这并非是我个人的成就，都是多亏了大家的力量。”这样的话语来表达感谢的意图。即使是谎话也好，只要露骨地表现出感谢的意思，才可为未来减少麻烦。向别人夸耀“自己的功绩”的话，身边的人便很容易与你为敌。像“如何与人协调”、“成为领导所应当具备的素质”这类教授人为人处世，了解别人心理的商务书籍，只要一去书店，便会发现堆得像山一样的高。

别说终身雇佣制了，在这个不考虑将来发展、只在一间公司度过一生的想法变得难以实现的时代里，只看重眼前利益，不能与人协调的人越来越多，即使是成为了领导，也有可能不会有追随而来的人。如果是那样的话，这或许将变成一个不顾及他人感受，只考虑个人利益，任由个人想法胡作非为的时代。另外，如果光是一味地扮演好人，那也就别想着能干出些什么成就来。

在我认识的人里面，有个做领队的人，他所领导的组织规模比一般的公司要大得多。他就像瞬间就能沸腾的热水器一样，一旦认为对方犯了什么过错就会相当愤怒。

据说曾经发生过将交涉方高层的会议室的桌子给敲坏的传说事件。我还记那位朋友给我说过这样的话：“认为对方犯了错误就要彻底发怒。但是在发怒后，要去找出对方的优点，无论是多小的优点也没有问题，并用真心话夸奖他三次。”

当我察觉的时候，那位朋友已经成为了某个组织的领导。某天我发现他的妻子穿着高档的漂亮衣服，便询问她“你准备去哪里”时，她便用轻松的语气回答我：“现在我要和丈夫一起去游园会。”

虽然只是杂谈，不过我并不擅长隶属于组织，也并没有多少关于此方面的经验。

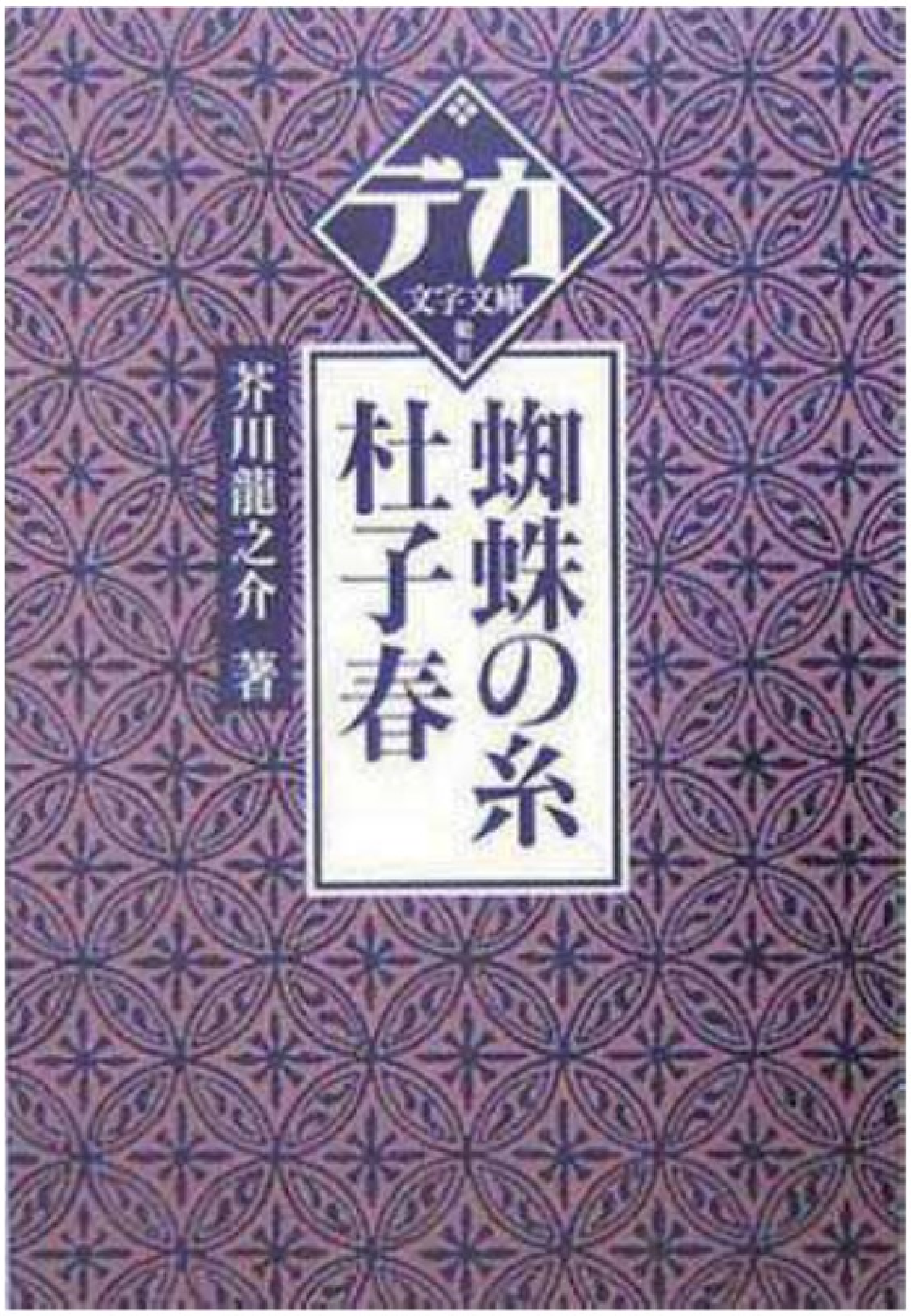
在容易发怒这点上，我与我的朋友很相似。但他觉得关心那些不在意他人的想法、仍然我行我素的人是件麻烦事。我则不然，因此我认为，对我感到愤怒的人也有很多，但是我是属于很快就会忘掉曾经发过怒的那类人。我并没有试过针对某个人发火，又或是感到憎恨。

但是一旦牵扯到脚本内容的话，似乎有过我把别人说得一文不值的情况。曾经有位从事编辑工作的人对我提起过这件事，那个人在以前就知道，我曾在担任脚本的时候与制片人发生过争执。他还记得我说过“就算我去死也无法与那个家伙合作”这样的话。

那个制片人对作品保持着相当的热诚，不会改变自己的见解。我虽然能理解他的意思，但是我也不会改变我自己的见解。于是，最后我以生病为由，在作品制作的初始阶段时便退出了制作队伍。这件事在其他地方好像还挺有名的。确实在那个时候，我应该是发怒了的。

自那以后大约过了20年，那位制片人又重新过来联系我。主要是想和我谈谈关于一个新动画的制作企划。见面后经过谈话，得知是要以一部非常有名的中国大长篇古典著作作为蓝本来动画化，而这部经典著作已经让很多人通过自己的解释来重新写小说了。它还被加以各种各样的理解而拍成电影，同时也被中国、日本两个国家制成过电视剧和漫画。总而言之，原作的内容很长，登场人物也多到数不清。如果真要认真按原著做的话可能要花一辈子的功夫。

即便如此，我还是很快就找到了以前所未有的新思维去解释原作的方法，并把那个方法写成邮件发给了那位制片人。



▲首藤提到的中国古典名著《杜子春传》，曾被芥川龙之介改编成短篇小说

然后，那位知道我情况的编辑从业人说：“你之前明明与那个制片人吵得那么厉害，却还能和他合作吗？”

说起来好像确实是这么一回事。但是，当时发怒的原因是那个脚本内容，厌恶的并不是制片人本人，而且当时的愤怒我都已经完全忘掉了，因此我们之间能合作还是不奇怪的。

尤其是在近一段时间，比起纠结以前的事，我更想在我那早就度过人生转折点后，变得明显短暂起来的余生里做些什么。

所以，虽然我所写的有关《口袋》的内容总是会掺杂着一些忧伤情绪，但是对于已经发生的事情，我还是想以我个人的视点描述出来，为了不让这些事情风化掉

而继续写着。

也就是说，身处于大的组织当中，一旦明显地展示个人的成功，虽然会收获正面评价，但也会受到很多无言的反感。明明这是让人感到困扰的事实，但是这在日本却可能只是很平常的事。

而且，恐怕就连他本人也没察觉到的出版社内部里，也出现了批判的声音。

每个出版社都有各种各样的特征。

被称作“御前殿下”的人所属的出版社，原本是主要出版一些与教育相关的辞典和图鉴等书籍，也就是说，它是因为出版一些以通常观点来说，属于优质的书籍而成为了有名的出版社。

尤其是给孩子用的学习课本，在质量和内容上绝对能取得社会的信赖。因此，出版社的名字里面包含了“学”字。



▲小学馆发行的《少年 Sunday》

然而，随着时代需求的变化，出版社也有必要去出版面向一般群众的娱乐书本。

但是，这个出版社对“学”的方面相当执着。

于是，在我还没有出生的很久之前，这个出版社为了出版面向大众的娱乐书本，便诞生出拥有其他名字的另一家出版社。

虽然现在出版的书，在性质上的区别都很模糊，但是S学馆与S英社以前是同属一家公司。S学馆的书偏向于学术领域，S英社的则偏向于娱乐类书籍，以前还是这样划分过不同性质的。

如今，虽然人们可能注意不到这家出版社所出版的书和杂志在性质上的差别，但是还是有人察觉到它们在印象上的不同。

也就是说，S学馆具备良好的学习氛围，面向大众化的则是S英社的氛围。

就算是同属于漫画周刊，也能隐隐约约感受到《Sunday》与《Jump》之间的差异。

然而，若是不卖书的话，出版社这个概念本身就不成立。现状就是，两个出版社的出版物，差异开始逐渐消失。

现在进入出版社工作的职员们，也许也察觉不出这两个出版社的区别。

即便如此，在我还是孩子的时候，S学馆和S英社还是存在差别的。

实际上，我的姑母与没有血缘关系的叔父，曾经在S学馆从事杂志的编辑工作。

那是我还在上中学时候的事。

现在他们都已经离职了。

但是，叔父与姑母还在 S 学馆工作时所出版的杂志，既有娱乐性，又对孩子有教育意义。

S 学馆的书，并不像岩波书店的书那样，只是面向知识分子而显得生硬无趣。S 学馆有着出版适合一般人阅读的优质书籍的地位。

但是，时代变了。这是一个书本不畅销的时代。

能卖得好的，只有漫画或是少数位列销售排行榜首的书。

变成这样的时代，出版社自己也有责任。总而言之，现在的出版界，正陷入衰落的困境中。

S 学馆也是如此，坚持以“学”为本而出版书籍的时代已经一去不复返了。

在这段时期里，为针对于小孩子的市场，S 学馆想尽各种办法，终于创造出了活用广告媒体的新型杂志。

对 S 学馆而言，这个新的孩童杂志或许就如同救世主一般。

但是，那个杂志对于孩子们而言是否有益却还是个未知数。

杂志里过于瞄准孩子喜好的内容，曾屡次遭受到家长与社会的谴责。

不过杂志的销售额却不减反增。无论被外界如何责难，我认为应该好好评价为瞄准孩子喜爱而努力的编辑部。

但是，在 S 学馆的编辑部中，想精心制作品质优良书籍的同志也大有人在。

“S 学馆即使是出版为孩子着想的书籍，但也不应该是只瞄准孩童市场的出版社。但是现实却是……”

“我们的公司，并非是那种能出版精品书籍的公司。而只是一味地讨好孩子，完全被追求营业额的欲望所吞噬掉的出版社罢了。”

也可以听见这样自嘲的话。

但是，那个杂志在某种意义上确实是支撑着 S 学馆。

即使御前殿下没有参与制作这个杂志，但《口袋》人气爆棚，这个杂志成为 S 学馆不可缺少的一部分的事实是无法改变的。

于是，在之后便发生了“口袋事故”。

对 S 学馆而言，这是一个差一点就将其名称中“学”字的意义都给消灭掉的事件。

S 学馆是一个大型的出版社。

即便“口袋事故”发生，也不会使公司受到经营上的影响，和其他小型出版社不一样。

但还是伤害了公司在人们心中的形象。

因为这是一个名称中带有“学”字的公司。

“居然会出版那样的杂志……”

“所以不是说过了吗，不应该这样做。”

“我们精心打造的优秀形象就这样被毁掉了。”

在这事件发生之前从没有响起过的公司内部的声音，在现在不断涌现出来也不是奇怪的事。

坐在不得不接受这些攻击的位置上的，是御前殿下。

但幸运的是，御前殿下的危机并没有持续太长时间。

同样的事件，在“口袋事故”发生之前，在其他的动画也有发生过。

虽然受害的规模小得多，但引发那个事件的，是 NHK——也就是从国民身上收取信息播放费的电视台，这个性质要比事件本身严重得多。

而且 NHK 隐藏了这个事件。

“口袋事故”已经不是仅属于《口袋》动画引起的特殊事件了。

（未完待续）

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍

老实说，对于我而言，写《福星小子》第二部电影版的脚本，已经是很久以前的事了。实际上，我只是在写几乎无法成为影像的情节构思，说是很没所谓的事情也没错。

即使现在回顾起以前的事，也觉得没有什么意义。

说起来，那时候导演说，最初导演的第一部电影作品对他来说并非本意，而要把第二部作品说成是真正意义上的自己的第一部作品，让事情变得麻烦起来。作为导演和改编，在已经命名了第一部电影名称的情况下，在编剧的著作权还没能明确的当时，他比起获取脚本著作权，选择了更早取得了第一部的改编著作权。如果导演认可第一部是自己的监督作品，并且尽快表明第二部不想采用其他人的脚本的话，制作方也能很快作出判断，决定第二部将由谁来担任导演职位，也能更快地决定把脚本交给谁来写。

但是导演并没有明确表态，在这个情况下，就变成让我去写不必要的情节构思。



▲首藤刚志的原点作品，《街角的童话》

从导演的角度来说，无论如何都想把第二部电影以自己的想法制作下去，让它变成导演实际意义上监督的第一部作品。这样做的话，导演就会对各种各样的原作情节提出改编。继续这样下去，以导演的想法说出的话和写出来的东西，就会作为事实而留下记录。但是，这部作品的导演，在制作这部电影的过程里所表达的思想，与编剧的想法产生了差异。

与这部电影的核心相关的制片人落合茂一先生，因为现在已经逝世了，所以关于这方面的事，我在这里所写的也不一定是正确的。成为了中心人物而活动的人，对编剧和导演是否传达相同的事，到现在已经无从得知了。关于《口袋》，相关的人物的姓名这里没有记载……话虽如此，对于业内人士和动画狂热者来说，即使不放出姓名也能推测出来，所以没有什么意义。

这里所写的事，有别于关于《口袋》所写的事。

我认为邀请我参与《福星小子》的第二部电影，是从 Kitty Film 的落合茂一先生那里提出来的。

但是在那个时候，由我负责系列构成的电视节目《猿飞小忍者》，其原作漫画所刊登的杂志的主编是《福星小子》所刊登的《少年 Sunday》的主编田中先生。电视台的制片人则是同时担任《福星小子》的冈先生。Kitty Film 随后就开始制作我的《街角的童话》。

虽然阅读过《福星小子》的原作，但我并没有看过第一部电影版，然后我就收到《福星小子》第一部电影的视频，并被要求：“请拍一部这个类似的电影吧。”

虽然当时不知道导演的名字，但是编剧的名字我却非常熟悉，是金春智子小姐。

（未完待续）

神奇宝贝特别篇

五十一卷简介（上）

文/Horuakuti　编/昴星团

前情提要

布莱克击败切连赢得精灵联盟淘汰赛的优胜，姆夏纳回到了布莱克身边；怀特被霍德曼绑架，生死未卜；布莱克坚定了将等离子团粉碎的信念，白色巨龙莱希拉姆在这种信念的驱动下被唤醒。

本辑概要

等离子团三人组与三曜市道馆首领三胞胎兄弟在野外展开了激烈的战斗，三胞胎兄弟之所以没有参加道馆首领们被抓获的那场集团战并出现在这里，是为了追击等离子团，并为了即将到来的战斗找到火之石、水之石、叶之石。凯路迪欧一行在高处围观他们战斗，凯路迪欧感觉到了等离团子团三人组身上散发的不详气息，以及三胞胎兄弟和精灵之间互相理解的和睦气氛。凯路迪欧在得到三位前辈的许可后挥“剑”帮助了处于劣势的三胞胎兄弟。见识到凯路迪欧力量的等离子团三人组企图将其捕获，却被出来保护它的科巴鲁昂等三前辈打得遍体鳞伤。心有不甘的等离子团三人组从散发着不详气息的建筑物里放出了一只巨大的精灵，并称之为“来自古代的猎人”，它直奔凯路迪欧而去，三圣剑挡在其面前被石化。

联盟会场中，布莱克抓着假名格雷的等离子团七贤人之一的维奥，向他问道馆首领们的下落以及霍德曼把怀特带向了何处。另一方面，淡竹追寻着在联盟会场感受到的微弱震动潜入了地底，遇到等离子团七贤人，不幸被盖奇斯抓获。

维奥按动手上的按钮，等离子团的城堡从会场四周的地底升了起来，并从台阶上走下来一群等离子团成员。盖奇斯将被捆绑在十字架上的道馆首领们公之于众，企图让民众对精灵联盟失望并归附自己。四天王正准备前去营救道馆首领们，却被突然出现的霍德曼拦住去路，他为了尝试某种可能性，放出了传说中的精灵波尔托罗斯、托尔涅罗斯和拉恩德伦斯对抗四天王，他自己却逃之夭夭。四天王之一的基玛追赶霍德曼而去，留下其他三位天王与传说中的三只精灵战斗。霍德曼念念有词，原来这三只精灵的姿态是“化身形态”，他已经知道了将它们变回“灵兽形态”的方法，而这里的战斗只是为了尝试一下它们的可能性。

在布莱克正不知该去营救道馆首领们，还是到城堡顶上去N战斗时，清洁工新之助、面包师油江等曾经与布莱克邂逅的七人前来帮忙营救道馆首领，布莱克于是命令沃欧将他带到了城堡顶上，准备与N战斗。底下的群众议论纷纷，猜测谁将赢得比赛。新之助等七人对战等离子团七贤人，布莱克也派出了炎武猪、电狼蛛、坚甲龟和姆夏纳支援他们。莱希拉姆虽然变回了巨龙，但此刻的布莱克还不能够倾听它的心声，无法对其

下指示，反而在两条巨龙的威力下，布莱克感到身心承受到了巨大压力。看到布莱克不知所措，紫杉博士希望能帮上忙，却没有办法到上面去。国际刑警汉姆森及时出现，并使用国际刑警的道具“仿生气球”将紫杉博士和突然闯入的贝达西带到空中，他们各自派出自己的手持精灵试图帮助布莱克，却根本不是泽克罗姆的对手。泽克罗姆和莱希拉姆同时使出某项技能，布莱克滑到了莱希拉姆的尾巴上，感受到很高的热量。紫杉博士让布莱克把精灵图鉴扔给他，将从遗迹、文献、传说中获得的关于泽克罗姆和莱希拉姆的情报输入图鉴中，然后将其抛还给布莱克。布莱克因此认识到泽克罗姆和莱希拉姆除了拥有龙的身躯外，还有各自的攻击属性，泽克罗姆为“电系”，它的尾巴有着涡轮发电机一样的性状，通过它来产生强大的电气能量；莱希拉姆则为“火系”，能将尾巴当作熔炉使用提升热量。刚才的现象即是莱希拉姆呼应了它所受的攻击而变得情绪高昂，尾巴因此发出红色光芒并放出高热量。布莱克意识到自己没必要为“该怎样战斗”、“为什么选择了我”这样的问题烦恼，需要的只是与莱希拉姆一样有一颗必胜的决心。

战斗继续，泽克罗姆使尾巴上的涡轮运转进入超过载状态，使出“交叉闪电”技能。于此同时，莱希拉姆也处于超过载状态，并能使出“交叉烈火”，这技能只要后出威力就会增强。布莱克看准时机，对莱希拉姆下达了使用“交叉烈火”技能的指示，成功将泽克罗姆击倒。

剧情评析

众人翘首以盼的真实和理想之间的对决终于上演。作为N多次的手下败将，布莱克锲而不舍、不屈不挠的精神确实令人钦佩。在博士的帮助之下，布莱克通过图鉴掌握了莱希拉姆的特点，成功地完成了大逆转。

笔者原本以为霍德曼跟等离子团并不是一路人，可等离子团的三人组居然把三只圣兽给了霍德曼，这就说明他们应该是一伙的，不然不可能会把如此重要的精灵交托给外人。霍德曼似乎还掌握三只圣兽转化形态的方法，他想要在跟三大天王战斗的时候来试验它们灵兽形态的威力。玩过游戏或者是看过动画的读者想必知道，这只有通过写形镜才可以做到，这位全身充满神秘气息的霍德曼居然会有这样的东西，并且他的所作所为似乎跟等离子团的理念似乎并没什么联系，他们之间究竟是什么关系呢，目前尚不可知，还得继续看下去才能解明。

三圣剑原本想放等离子团三人众一马，没想到被他们摆了一道。放出了一只神秘的精灵，由于只有背影，无法判断究竟是何方神圣。但它似乎有着跟当年石化小智他们一样的惊人能力。但看样子不太像是达克莱伊，等离子团拥有如此强大的精灵为何不用在对付道馆训练师和四天王的时候呢？三圣剑为了保护凯路迪欧变成了石头，那它和三曜市道馆首领三胞胎兄弟能否逃出跟他们相同的厄运呢？

在布莱克旅行途中一路遇到的那些朋友在布莱克需要他们的时候站了出来，扛起了对抗七贤者的大旗。笔者认为这显然是以卵击石，不过只要能拖住他们然后找机会救出众道馆训练师，这样就可以拥有与等离子团一战的能力了。虽然布莱克在和N的战斗中取得了胜利，不过其他几个战场目前的形势都不太明朗。下期将给大家带来《BW1》的大结局，敬请期待。



口袋妖怪ORAS
红色热情与蓝色睿智

绘/秦槙吾　　译/阿鲁



www.dooland.com


森林蜥蜴！
什么！不过……就算进化了，体力也没剩多少了吧！


进化！


咔嚓咔嚓
可恶！
为何如此敏捷！


暂时回到海里去！
在海水的加成下，速度提升了！
哼
在……在水上……
奔跑……


森林蜥蜴较轻的体重配合高速移动可以轻松实现水上漂。


太……太快了！
巨……巨牙鲨！


剧毒之牙！


刃叶斩！



被……被一击干掉了！
我懂了……这是濒死时草系技能威力上升的特性『新绿』所导致的！
为了达成这样的效果
竟然主动去触摸鲨鱼皮掉血……
对不起！
因为我的判断失误，导致大家都受伤了……
来，大家赶紧治疗一下……


呜哇！
真是令人感动啊！
梧桐老大去的地方是比水静市更广阔的海域中，在其最深处的“东之海底洞窟”。
糟糕……潜水艇！
普通人或口袋妖怪是无法到达那里的……
去那里的方法得靠你自己去寻找了……

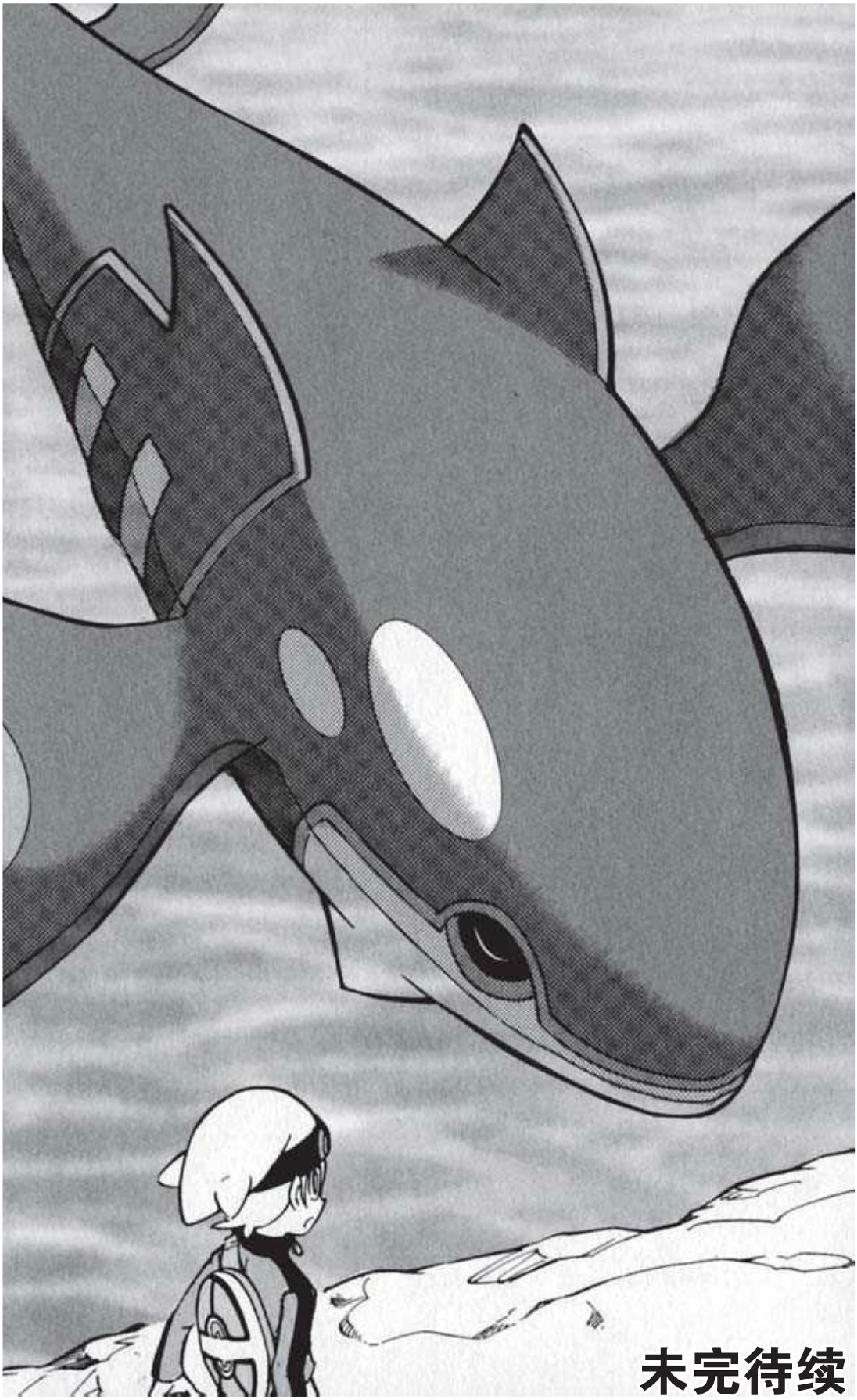

这根本就不用多想！
靠普通的潜水是肯定不行的！
那么就必须要用到……
口袋妖怪的技能和用于潜水的道具……
你说是吧，大悟先生。
哎呀，
被发现了啊……
真不愧是阿尔法君。
竟然这么短的时间就察觉到了……



有察觉不到的笨蛋吗？
这就是那个笨蛋
啊哈哈。
于是阿尔法也
学会了潜水。
说起来，海洋团的黑板上写的文字中有一个值得注意的东西……


原始回归。
那到底是什么……




未完待续


?F
PoKéMeW
青之救助队 天廊远征
作者：猫伊
审编：岚、星河
协助：Zrae



猫景伊的前情提要：终于！寒飒先生决定带我出任务啦！第一次出远门，我好兴奋呀，我好兴奋呀！而且还是航海出击呢！可惜阿紫姐不肯来TVT……



POKéMeW 关于本辑封面：鉴于“《口袋迷宫》系列”又要出新作了，这次致敬的便是“《迷宫》系列”一贯给大家留下严重心理阴影的陷阱啦！因为现实中不可能像猫景那样无伤过，所以每次队友或委托人踩中陷阱时都要为他们的智商默哀……


辛苦了，诸位就留在这里休息，
剩下就看我们的了。
兵分三路，实力最强有飞行能力的顺着通风道进入最危险的上层展开搜索。
擅长挖掘的组员负责搜查下层损坏最严重的迷宫。
其余感官敏锐者随寒飒进入机关重重但相对安全的中段区域。
细胞十字纳古君：猫景姑娘这刺探陷阱的方式简直太凶残了啊喂！根本不是找出陷阱而是主动触发后依靠她风骚的走位躲开而已！只有我一个特别怀念碧琴用超能力预知探测的方式吗？



关于速度型迪奥西斯的一些小设定：作为一个毛躁的急性子，这孩子最明显的一个特点就是说话语速非常快，我原本想通过他说话不打标点以及所有字都是叠在一起来体现，可惜这样有些影响排版和阅读……等以后有机会再实践啦。



大家有没有觉得豪火猴采摘的果树很熟悉呢？现在先卖个关子=w=。至于老喷异常紧张的原因，只要翻到下一页就可以知晓啦。PS：猫景还真是全程嗑嗨了的状态……难道真的吃了猫薄荷吗？



其实我一直想吐槽很多游戏关押妖怪的塔里有生活和补给区（以及存档点），而且很多机关还是很好通过的小游戏……制造这个迷宫的人到底打不打算守护关底的宝箱啦喂！当然，游戏里这种现象是出于难易度。漫画这里就设定成实际上是森林蜥蜴居住的地方了。



下辑预告：踩点踩出地图BOSS啦！本篇正式登场的第二只MEGA精灵！电光石火间空手接冰飞石是不是很有武林高手的风范呢？即使在属性不利的情况下依然压倒性的强大！带着一堆小号的寒飒该如何应对呢？敬请期待！

主要角色简介



MEGA森林蜥蜴：桀诺小分队在通天走廊遭遇到的第一名地图BOSS！虽然进化前是纯粹的草系，进化后却拥有了龙系属性。拥有压倒性的速度和机动力，平时隐蔽在茂密的树叶丛中，很容易被误认成果树。

厚涂：草丛中的妙蛙种子







如大家所见，这次我把小时候买的妙蛙种子玩具绘画成厚涂啦（顺便乱入一张平涂）。被同学们吐槽说是"理想中的自己"和"照片上真实的自己"……

百度超梦吧欢迎您的到来！地址：
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论，尽在百度POKE-MEW吧：
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者微博：
http://weibo.com/elyoncat

www.dooland.com

口袋妖怪四格大百科



※『棺材』和『卡拉OK』的日文发音相近。


口袋妖怪
太古龟。
是由化石复活而来的口袋妖怪。
吾从长眠中苏醒过来……
这就是现代吗。
找……找到你了！
把我的10块钱还来！
……你还记得这事啊。
欠钱的原来是你啊。
口袋妖怪
坚甲龟。
以自傲的力量和游泳技巧干着潜水员的工作。
话说回来，你有遇到过沉船并找到宝物的情况么？
原来还有这个，有点意思。
哇，快去寻找沉船！
好，我去也！
找到了，沉船！
这是被你弄沉的啦！


口袋妖怪元祖鸟。
虽然是鸟类口袋妖怪但是无法飞行。
好想在天空翱翔啊……
交给我吧。
变成风筝就能飞起来了！
起来！
好，起飞吧！
ダダダ
ダダダ
反而被风筝超越了是什么鬼！
口袋妖怪霸空祖鸟。
与元祖鸟相比，变得可以飞行了。
就飞到那个山顶去吧！
不过需要一段距离的助跑。
嘿哟！
ダダダダ
这个速度差不多可以起飞了……
好，飞起来！
咦？
但已经到山顶了……


口袋妖怪废箱怪。
会从口中喷出恶臭毒雾的
阿……阿嚏！
啊，感冒了吗。
呃
臭
大家都倒下了。
果然是流感来了。
是你喷出的毒气的缘故啦！
口袋妖怪废袋怪。
最喜欢肮脏的地方。
在石头上打洞当做巢穴的寄岩蟹。
这次重做了个新家！
这种石穴……
让我废袋怪用精湛的手艺让它变得更舒适吧……
塞满垃圾，让它变成超级肮脏，超级舒适的住所！
啪叽
不要啊！


口袋妖怪佐罗亚克。
能让人看到幻化的景色。
咦……怎么回事?
怎么感到一股超浪漫的气氛!
咦!暖暖猪怎么变得这么帅气了!
哟,我亲爱的骗骗猫。
啧,不要给我看幻化过的景色!
佐罗亚克,再努努力!
口袋妖怪佐罗亚。
会通过变身为其他口袋妖怪来保护自己。
变成太古龟吧!
ポン
快把10块钱还给我!
不……不是我啦!
其……其实我是骗骗猫!
ポン
我深爱着的骗骗猫来亲一个呗!
这完全保护不了自己嘛!


有着围巾一般白色毛发的
口袋妖怪奇拉奇诺。
那个围巾好可爱啊！
好像很暖和，真的好想要啊！
好，就送你一个超级暖和的围巾当礼物！
火焰围巾！
ボオオッ
谁要啊！
口袋妖怪奇拉米。
用尾巴当做手来打招呼。
请多多关照。
哈哈哈哈！
为什么没有回应呢?
コチョコチョコチョコチョコチョ
不要挠痒痒啊！

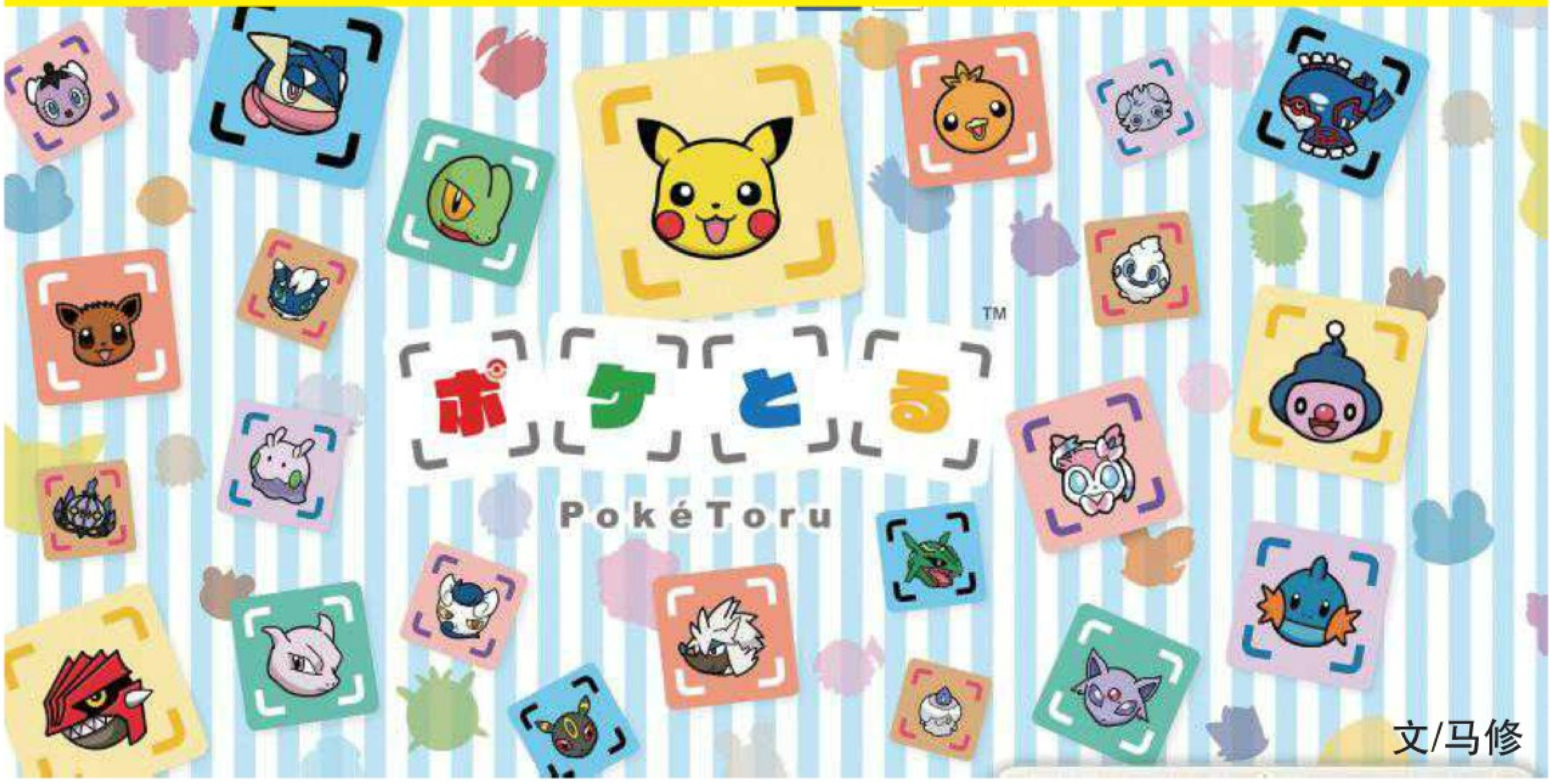


口袋妖怪哥特姆。
一直盯着别人进行观察。
他是酷酷的类型。
哼
这家伙还有点害羞呢……
怎、怎么了？
这样盯着我看……
哎，长得太帅真是苦恼啊。
大笨蛋……
口袋妖怪哥特米尔。
会使用催眠术。
你会将这片树叶看成10块钱……
看成10块钱……
哇，终于还我10块钱啦。
呵呵呵，多亏了你，不用还钱了。
催眠术收费100元。
咦。
好好还他10块钱不就好了么……


口袋妖怪细胞球。
被特殊液体包裹的身体
能够适应任何环境。
比如这种剧烈冲击的环境……
嘭
呼
咚
啪
都说了不要把我当成球来玩！
接下来要介绍的是
口袋妖怪哥特塞尔。
咦！
观察星星就能预知未来。
那个地方出现了从未见过的星星……
未……未来会发生什么事么……
这是跌倒的我头上冒出的星星啦。


拥有分裂开的两个大脑的细胞团。
我来给大家做点心。
一侧大脑是喜欢甜食的甜党。
另一边是喜欢辛辣食物的咸党。
做好啦！
不要在蛋糕上浇咖喱啊！
ギュウ
接下来是细胞十字。
拥有很强的握力。
来做饭团吧。
我也来做。
ギュウ
握得太用力啦！
ゴツーン

《口袋抓取方块》攻略・续3



文/马修

随着2015剧场版的上映日越来越近，全国图鉴720号口袋妖怪胡巴也即将得以解禁，此前我们也说过，通过对《口袋妖怪抓取》的解析，已经得知本作其实也是收录了全部口袋妖怪的，但还是在不紧不慢地更新，如此我们也跟着慢慢地玩吧。来看看本月的更新。

系统更新详解

本月的1.21版迎来了一次很重大的更新，因为涉及的比较多，这里就分开来介绍一下，

1.超级捕捉时机

本次更新后新增的一个要素，在初次收服失败后，在升级到超级球时，会有一定几率进入超级捕捉时机，进入后捕捉率会爆涨4倍左右，大大提升了捕捉的成功率。

这个新系统笔者在游戏中触发了多次。感觉在收服率低时，触发超级捕捉时机的概率会大一些。但是超级捕捉时机只是增加表面上的捕捉几率，最终是否能成功捕捉还是有相当大的运气成分，笔者最差的一次是在捕捉比克提尼时，明明提升到80%多，但却每次扔都没能收服成，此前打喵喵攒的1万多金币瞬间扔没，而比克提尼最终还是跑了……所以真的运气不佳时，即使触发了超级捕捉时机，也未必能捕捉到。



▲捕捉口袋妖怪，捕捉失败……



▲超级捕捉时机触发！



▲投掷超级球，捕捉成功！

2.增加周六特别精灵比克提尼

原本周末的两天都是喵喵的打金币关卡，更新后，周六的活动关卡变为了比克提尼，和喵喵对应，比克提尼主要是打经验值，此外还可以收服，具体看内、后文的特别关卡部分。值得一提的是，比克提尼和喵喵一样，战斗一次就会逃走。

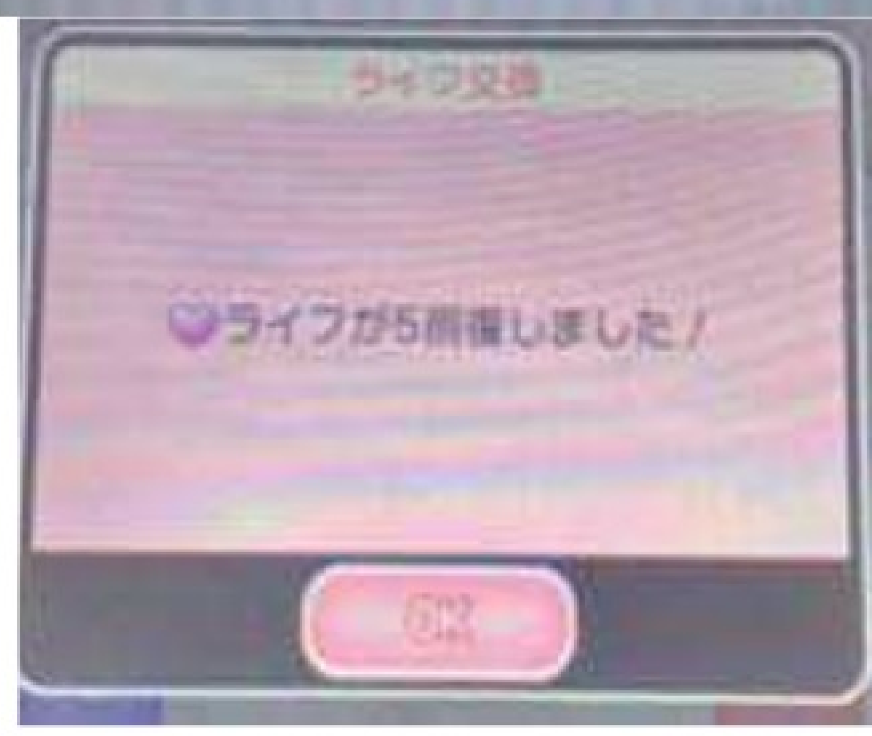




3.两种体力分开计算

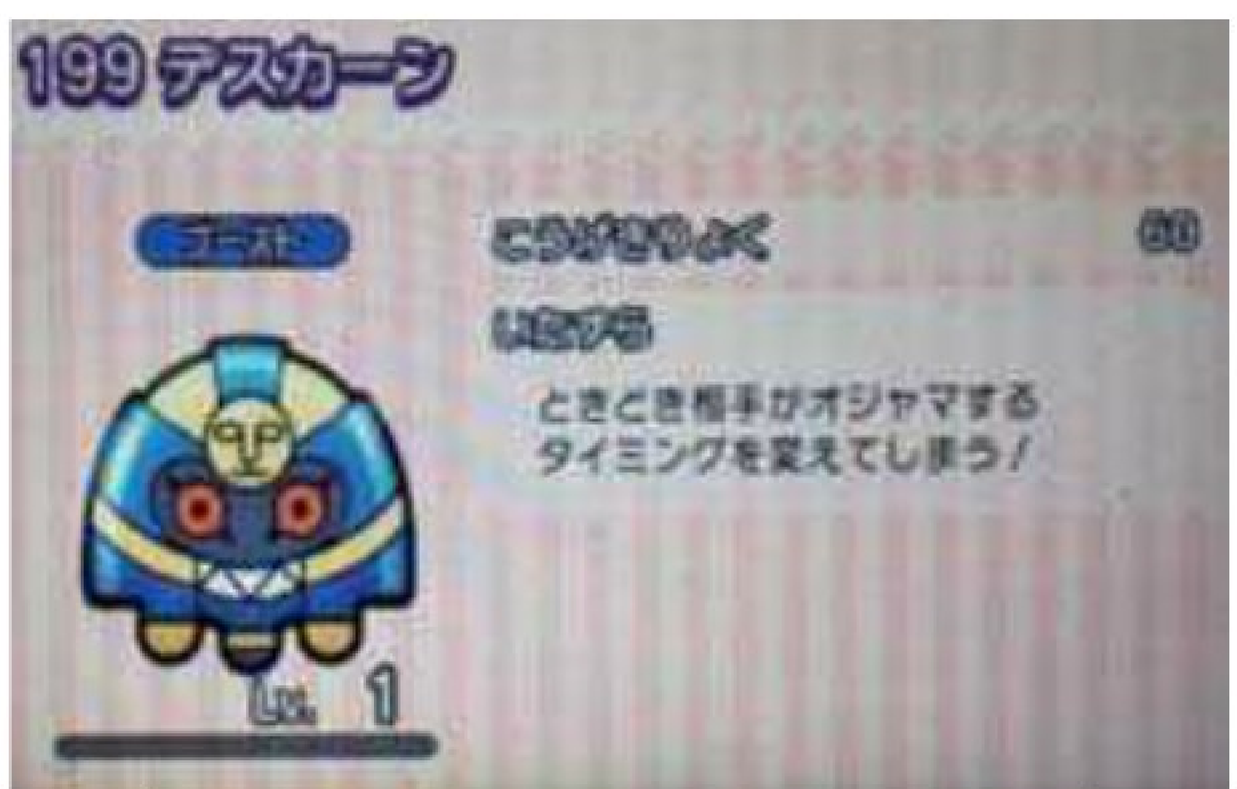
在1.21之前的版本中，进行游戏的体力是一同计算的，只有不足5颗心时，才会进行体力回复。本次变更后。体力框被分为两个，倒计时自然回复的体力，和其他方式如邂逅通信奖励、宝石交换等方式的体力分开计算，而在进行游戏消耗体力时，倒计时所获的体力会优先消耗。这个改变是非常厚道的，不管用户通过其他方式获得了多少体力，倒计时回复的体力都可以回复回去。

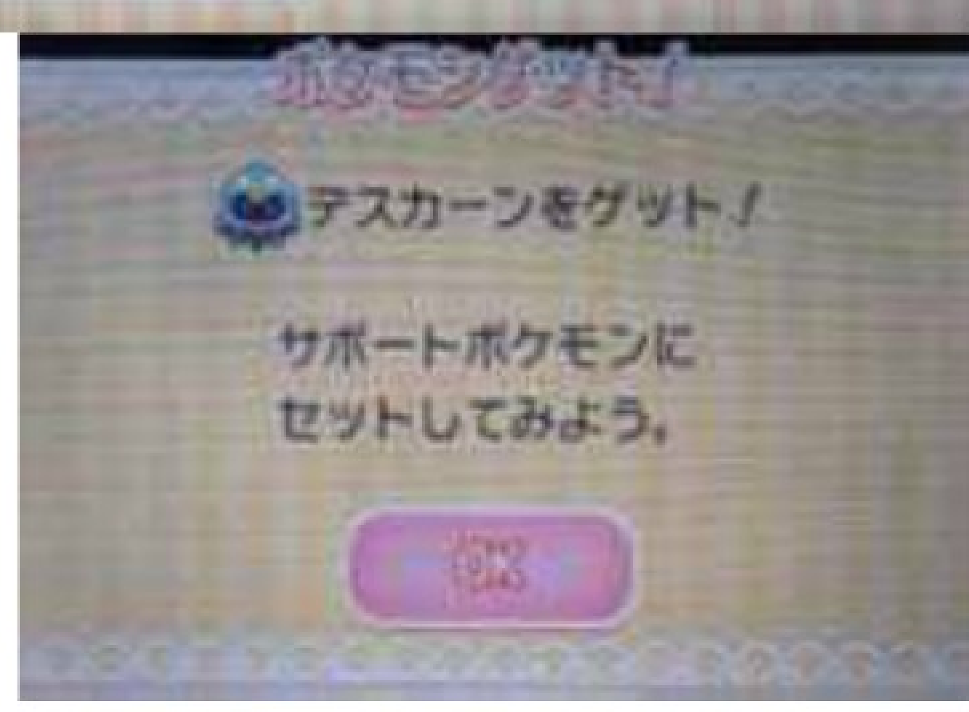




4.口袋妖怪的强度确认

以往我们收服新的口袋妖怪后，往往要通过菜单或者战斗前选择出战口袋妖怪来确认其强度。而在此次更新后，在完成捕捉后，会有专门的口袋妖怪的强度确认界面，一定程度上说也是进一步方便了玩家。





5.连锁数显示时间延长

就是在完成连锁之后，最终连锁数字的停留时间得以延长，主要是方便玩家截图分享到Miiverse。



6.新道具：MEGA技能提升

看起来像是糖块的道具，作用是加速MEGA槽的累积从而快速实现MEGA进化。该道具并不能通过商店购买，只能通过活动或完成指定的关卡后奖励获得。目前的活动“新登场纪念”的礼物配送活动力，在7月6日前联网更新后就可以获得改该道具一枚。

此外在升级战关卡中通过指定等级，也可以得到一个MEGA技能提升道具。



▲新的道具，外形像颗糖。



▲不同MEGA精灵达成加速MEGA槽效果所需的“糖果”数量不同。



▲在升级战的关卡通过了50级，便会得到一个“糖果”作为奖励。

7.增加新的关卡战斗类型

目前已知的新增关卡是增加了全新的升级战，这种关卡在活动期间内可以随时挑战，战斗后只有基础收服率没有其他收服率上的加分，而战斗中所挑战的等级即为基础收服率。随着等级的提升，虽然基础收服率提升，但难度也相应提升，而完成了一定等级的挑战，还会有道具奖励。



▲第一个升级战对手：活动关卡的基拉帝纳。

8.限时战HOME键无效

这个改变是官方没有提但大多数玩家都发现的，这个改变会使得以前习惯甚至擅长了HOME大法的玩家也必须完全靠瞬间判断去进行游戏，虽然HOME大法没法



▶限时的战斗中按HOME，下屏会有HOME无效的提示图标，而在图标弹出到消失的时间里，倒计时也还在继续，所以限时战中就别再尝试去按HOME键了。

再用了，但也算重新把新老玩家拉在同一个起跑线上了，当然，老玩家在手法、经验、判断力这些方面还是有很大优势的。

9.其他调整

最后一项就是官方说的其他调整，没有详细说有哪些，那大家就在游戏中慢慢体会吧。

新关卡攻略

既然有新关卡，那么我们这里自然还是要给出新关卡的挑战攻略。来收服新的精灵吧！

流程关卡 · 佩德拉山谷（ペドラバレ–/Pedra Valley ）

191.电斑马



三只精灵出战的关卡，战斗回合数最大为16，电斑马本身有2回合的攻击倒计时，也是召唤出两个电斑马。

开局的阵势有些吓人，石块整整占据了版面的一多半。因为目前还没有地系的MEGA精灵，因此就挑MEGA消除效率高的吧，这里推荐耿鬼或呆河马这种MEGA后能大幅度减少版面内同类方块的精灵。由于回合数充裕，因此当MEGA进化之后，便迎来了极其爽快的高连锁。过关后会发现电斑马的收服率比较高，不过第一次没收到也很正常……

192.长舌头

总回合数达到22，攻击倒计时为3回合，攻击方式为左右交替成排地召唤出大舌头和长舌头。



这一战的开局极其鬼畜，整个版面只有大舌头和长舌头，完全没有我方精灵，而且大舌头和长舌头的方块又撞脸严重……好在开局只有两种精灵所以也很容易连锁。之后的长舌头和大舌头出现得也都比较有规律，因此难度并不高，只是开场有些吓人。这关的MEGA精灵推荐卢卡里奥，不仅属性相克，其一消一整列的MEGA技能和长舌头的整列召唤相对应。

193.武者熊猫



总回合数16，开场召唤2个顽皮熊猫入场后，进入2回合倒计时的攻击，还是召唤顽皮熊猫。虽然我方也可以派出顽皮熊猫来利用其攻

击，但因为武者熊猫的攻击频率并不算高，因此海不如换上全部克制的队伍尽求速战速决。

194 废箱怪





总回合数12，开场召唤3个同类，倒计时三回合，同样是召唤三个同类，之后的攻击倒计时便减为二回合，因为攻势密集整体上不容易形成连锁，好在实际收服率高。如果以达成S级评价为目的的话，可以用1500的干扰防御封锁其10回合行动。

195.双剑魂





总回合数有22，开场召唤1列石块后，进入3回合的攻击倒计时，其攻击方式依旧是召唤1列方块，当到16回合，剑盾魂不仅对1列方块进行石化，还有铁化攻击，总之难度比前面的都要高。

196.鬼棺亡灵

我方派出三只精灵出战的关卡。总回合数只有9回合，开局时有一列没有黑雾，而鬼棺亡灵开场后倒计时1回合便对场内5个方块进行石化，后面还会重新布置黑雾遮挡。





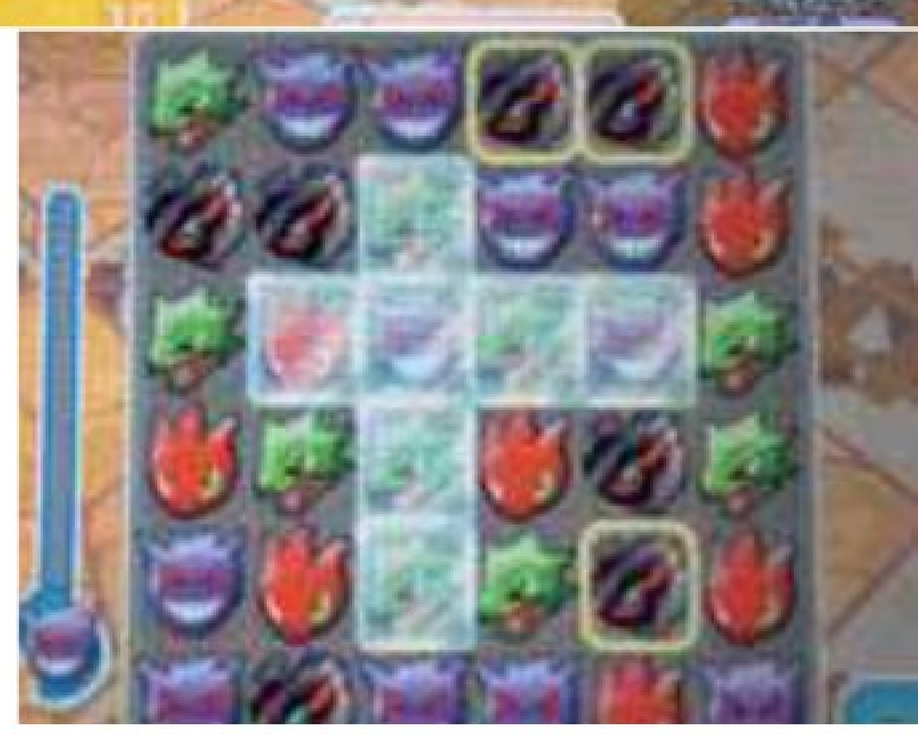
这关的重点在于从被黑雾遮挡的方块中寻找出连锁点。黑雾下方块还是要点击后才会显露出来，因此也比较考验记忆，不过一旦找到连锁，三个方块出战的本关相当容易形成高连锁，在这种高连锁消除之下，鬼棺亡灵的石化攻击甚至可以无视。而MEGA精灵，就推荐耿鬼吧。

197.细胞十字

细胞家族的最终形态来了，总回合数达到30，显然面对的又是一个皮糙肉厚的对手……细胞十字的攻击倒计时为5回合，攻击方式是对场地中央进行竖4个、横4个、竖4个的三联屏障攻击，虽然看似攻击的倒计时时间长，事实上被它这么一通攻击干扰下来，5回合之内基本都在消除屏障。

这一关依旧推荐耿鬼做MEGA精灵，不仅是其MEGA技能消除效率高，更关键的是，MEGA进化后的耿鬼即便被屏障化，在发动MEGA技能效果时，被屏障的MEGA耿鬼方块也会直接消除，而非普通方块那样先解屏障状





态再消除，这也是大幅提升该关消除效率的关键，而且在清理中间的屏障时，有意把MEGA耿鬼在不消除的前提下尽多聚到中间区域，这样在细胞十字发动下一波屏障攻击后，可以在最短时间内将其屏障瓦解掉。

198.双柱力王

24回合的总回合数，开场后会发现场地内4行被石化，我方只有两行，而且就算玩家通过消除方块来消除掉石块，但下落的方块中也有大量石块。因此开局就很难形成高连锁。中后期双柱力王开始发动攻击，因为攻击时只有1回合的石化攻击，攻势还是很密集的。严阵以待吧，如果没有强大且克制它的精灵，想不用道具徒手战胜它都有些困难。当然，也可以花金币用道具尽力达成S评价一次到位，也可以等以后收服了比克提尼等攻击力高又对其进行克制的精灵后回来再战。





199.巨藤怪

总会和数16，场地内包括了铁化、屏障化和敌方援护三种强力干扰，各种干扰占据了版面内过半的方块数。虽然看起来来头大，但第一局后巨藤怪便发动攻击，将4个铁块变成巨藤怪方块后，铁块被清理、巨藤怪方块消除，世界瞬间清净了……然后就没难度了。而且巨藤怪的实际收服率也很高。





200.巨甲龙

1.2.2版更新的流程关卡的最后一关，从实力和关卡数量上来说，都应该是佩德拉山谷的最后一关了。最高回合数为30，巨甲龙有着3回合的倒计时攻击，会将整行方块铁化。而到第9回合，还会进行铁化、石化、召唤、石化的四连攻击。版面内有相当多的石块，而下落中也不乏石块。这一战可选的克制巨甲龙的MEGA精灵很多，纵向整列消除的MEGA卢卡里奥和横向整行消除的MEGA妙蛙花都是上选，如果已经获得了妙蛙花MEGA石是最合适的，横向整列全体消除对于破坏巨甲龙的干扰作用更大，不过用惯了MEGA卢卡里奥的纵向攻击，改到横向消除的MEGA妙蛙花还是需要适应一下的。至于9回合以后的连续攻击，其实并不像想象中那么可怕，毕竟回合数充裕，运气好的话，它的石化和召唤会直接覆盖在铁块上。





活动关卡

双面鹿

每日更换活动关卡之一。总回合数为7。有2回合的攻击倒计时，看准连锁点的话可以2回合内结束战斗。



变色龙




每日更换活动关卡之一。总回合数为20，有3回合的攻击倒计时。开场后近乎半屏的屏障化方块是本关的难点，细心寻找突破点吧，毕竟20回合也算充裕。

古棘鱼

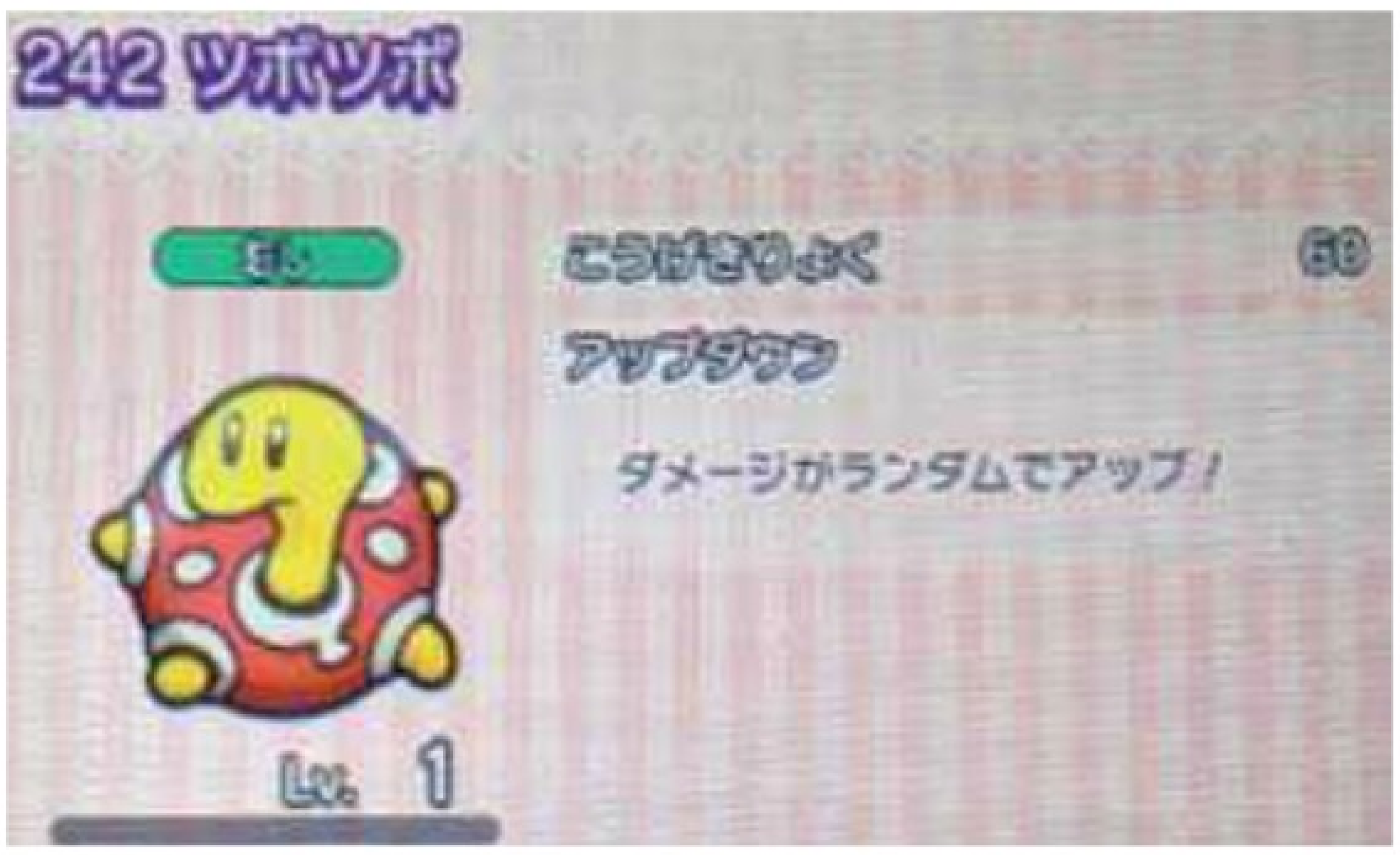



每日更换活动关卡之一。总回合数15，无攻击。进入游戏后，会发现场地内有12个铁块V字排列，下方6个角落全被塞上了古棘鱼方块。看着比较难其实并不难，因为对方不会攻击，所以可以用铁块消除技能的精灵来出战。就算没有消除掉铁块，5回合后铁块也会自己塌方的。届时再用高连锁将其迅速打败吧！

壶壶龟

限定回合数为5，三只精灵出战。其体力在5回合精灵内算高的了，最关键是一开始还有瓶型分布的砖块。这种开局如果让化石翼龙开场MEGA进化就能获得高分，不过这一关的难点在于过关后的收服率：基础收服率为10%，每剩一回合收服率增加3%，可以说为多出来的6%花2000是非常不值的。多挑战几次拼实际收服概率吧。

至于超级球，完全没必要，不仅概率提升到40%以上照样捕获失败，而且用超级球捕获失败后壶壶龟会直接逃走，不管你剩多少金币都不给你拼概率的机会了。所以既然花钱和不花钱都看脸，你就别花钱了。



米卡尔鬼

总回合数17，有4回合的攻击倒计时，攻击方式是对两个方块进行屏障。进入战斗后会发现开局的石块布局犹如迷宫，而且有4个




毒斗蛙搅局。整体上来说有难度，但回合数充足，所以难度并不算高。顺便说下，《口袋方块》的单属性系统下，米卡尔鬼的属性是鬼。

塞伊米

400万纪念活动关卡，总回合数为22，开场时场地上方块被屏障化得非常严重，此外还有15个塞伊米方块。而塞伊米本身还有4回合的倒计时攻击。虽然看着有点眼花缭乱，实际上只要不出错，无论是战胜还是收服都挺简单。





比克提尼

更新后每周六都会在活动关卡里出现的幻之精灵。与之战斗的最大回合数为7，且有倒计时1回合的攻击。虽然官方设比克提尼的目的更多是让玩家练级，但其本身挑战和收服来说还是有些难度的，好在目前并没有设截止日期，因此大家记得每周六来挑战即可。比克提尼是超能系且基础攻击力达到80，着急收服的话可以使用道具。





MEGA卢卡里奥

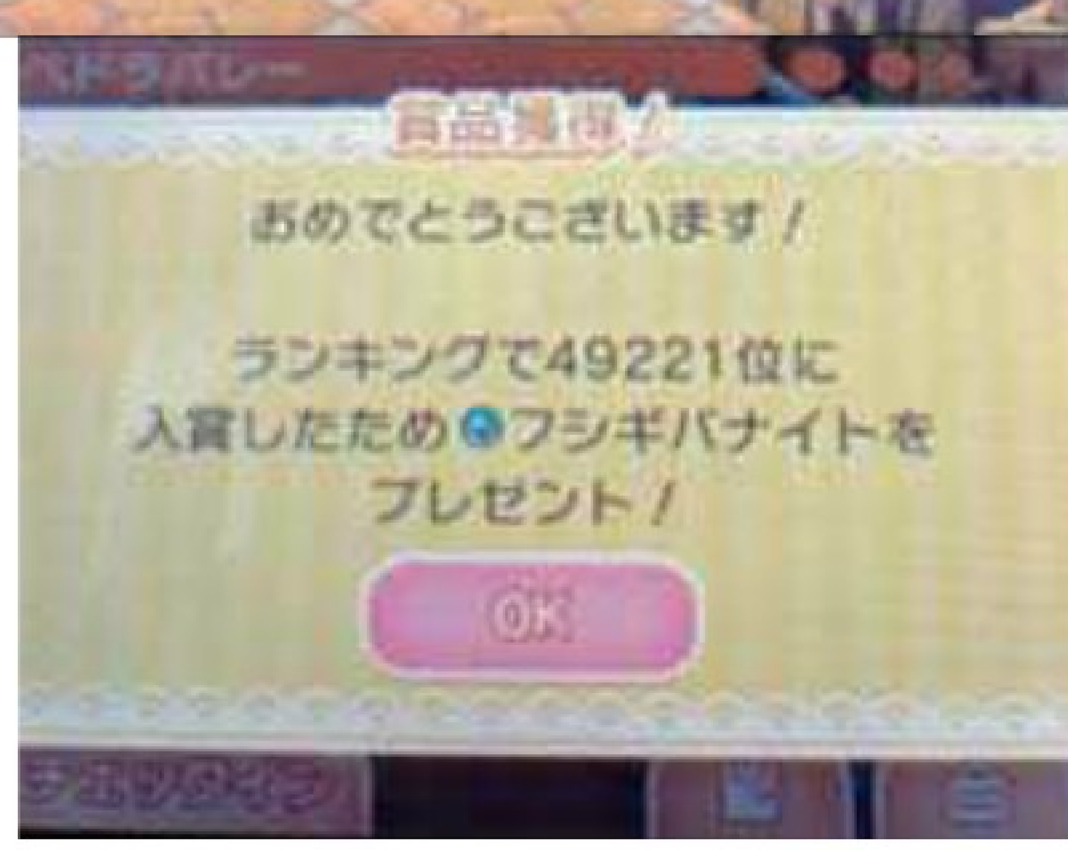
不出所料，官方再次举办了卢卡里奥挑战大赛，此次改为了20回合的回合制，排名进入前65000的玩家都可以获得卢卡里奥的MEGA石，而上次挑战已经得到卢卡里奥MEGA石的玩家则不会重复获得。这次挑战没什么好说的，关键是官方传达了一个信息：这种MEGA挑战大赛即使得不到，以后也还会有机会。



MEGA妙蛙花

刚刚不久前结束的挑战活动，也是限时挑战赛，时限1分钟，前50000名获得妙蛙花的MEGA石，也是更新后第一次让玩家无法通过HOME法来进行限时游戏的比赛……笔者参与的感觉是，这次竞争比以前激烈多了，还好最后也算有惊无险地拿到了。





▶这名次……好歹是进入前50000名了。

基拉帝纳

第一个对应更新后出现的等级挑战活动的关卡。总回合数为18，等级挑战，每战斗之后升一级，过关后的基础收服率和等级相当，LV5开始召唤石块。基拉帝纳本身的收服难度不高，笔者是4级时便捉到了，关键是奖励，如通5级时奖励1000金币，10级奖励道具干扰防御，通过50级和100级时可以得到新的道具MEGA技能提升。





新精灵资料篇

继续带来本次攻略后新增的精灵的能力，同样在每个技能后面都附上了技能效果。因为更新精灵并不是按图鉴编号顺序，所以下面会有图鉴编号有缺失属于正常。

编号	精灵名	日文名	英文名	属性	基础攻击力	技能	收服关卡
190	废箱怪	ダストダス	Garbodor	毒	60	冒险（威力随机提升）	194
197	武者熊猫	ゴロンダ	Pangoro	斗	60	总攻击（格斗系连携消除时威力提升）	193
199	鬼棺亡灵	デスカーン	Cofagrigus	鬼	60	恶作剧（有时会改变对手发动攻击的时间）	196
202	细胞十字	ランクルス	Reuniclus	超能	60	重击（对飞行、虫、仙系造成的伤害更大）	197
204	双剑魂	ニダンギル	Doublade	钢	60	快速打击（连续发动时威力提升）	195
210	巨甲龙	バンギラス	Tyranitar	岩	80	弹射（必然会消除一个对手召唤的同伴）	200
220	长舌头	ベロベルト	Lickilicky	普通	70	不间断（连续发动时威力提升）	192
223	双柱力王	ローブシン	Conkeldurr	斗	70	最后之力（我方濒危时威力增加）	198
225	巨藤怪	モジャンボ	Tangrowth	草	70	驱雾（必然消除一个方块上的黑雾）	199
239	双面鹿	キリンリキ	Girafarig	超能	60	重击（对飞行、虫、仙系造成的伤害更大）	活动关卡·周一
240	变色龙	カクレオン	Kecleon	普通	60	干扰延迟（推延对手的攻击）	活动关卡·周二
241	古棘鱼	ジーランス	Relicanth	岩	60	MEGA提升（同属性精灵的MEGA槽积累更快）	活动关卡·周三
242	壶壶龟	ツボツボ	Shuckle	虫	60	冒险（威力随机提升）	活动关卡·周四
243	米卡尔鬼	ミカルゲ	Spiritomb	鬼	60	恫吓（令对手受到惊吓）	活动关卡·周五
244	塞伊米	シェイミ	Shaymin	草	70	催眠（令对手三回合内陷入睡眠状态）	活动关卡·限时配送
245	比克提尼	ビクティニ	Victini	超能	80	快速打击（连续发动时威力提升）	活动关卡
246	电斑马	シママ	Blitzle	电	40	钢铁之心（我方濒危时威力增加）	191
248	基拉帝纳	ギラティナ	Giratina	鬼	80	4格之力（4个相连消除时的威力增加）	活动关卡·等级挑战

口袋妖怪详尽分析

——神兽续篇

文/koflover 编/昴星团

本辑《口袋妖怪详尽分析》要分析的是雷吉基加斯、克蕾塞莉亚和梦幻这三只精灵，其中雷吉基加斯和克蕾塞莉亚是上辑还未分析完的从神兽，而梦幻则是从本辑开始要分析的幻兽。本辑之后，游戏中的所有从神兽就都分析完毕了，在未来我们会将所有神兽都陆续分析完。

本文以《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》为战术讨论环境，一般不涉及精灵的培育环节，默认玩家已拥有达到最理想状态的精灵可供使用，精灵统统以50级为基准。为了叙述方便，在介绍努力分配方案时会忽略掉剩余4点努力值的情况，玩家酌情利用即可；而性格也不再列出具体的名称，毕竟查性格表或者背诵性格表还是挺麻烦的事情；另外在特殊渠道技能部分中一般不收录各类官方礼物技能，因为这些带有特殊技能的精灵不但获取难度很大，而且不利于进一步培养，在实机对战中基本没有什么价值。

在战术打法介绍的环节中，“必备技能”指的是在这种打法中绝对不可以被替换的核心技能；而“优先技能”指的是在这种打法中比较重要的关键技能，但不强求都带上，而且也有被替换的可能性；“备选技能”的意思是那些各有千秋、无法确定到底该选哪个的技能，除了笔者的个人推荐外，玩家也可以在这只精灵的技能列表中选出一些自己中意的技能去进行尝试；而“/”的意思是这两招只能选其一。另外，本文更侧重分析更具有代表性的主流战术打法，而那些实战价值偏低的娱乐向打法在本文中就不再去专门介绍了，有兴趣的读者朋友可以根据资料去自我构思。

虽然本文不涉及玩家在游戏中的精灵培育过程，但并不意味着笔者就赞同修改，事实上过度的修改以及交易修改精灵的行为，会极大的破坏游戏环境，使得靠自己努力的玩家最终离开这个游戏。在官方还没有对修改行为进行大力惩治的时候，希望各位热爱口袋妖怪的玩家，不要贪图这一时方便，一起为了维护游戏环境而努力吧。

雷吉基加斯

（レジギガス/Regigigas）

全国图鉴编号：486	分类：巨大精灵
身高：3.7m	体重：420.0kg

能力方面

种族值

HP	110	物攻	160	物防	110
特攻	80	特防	110	速度	100

50级能力极限值

HP	217	物攻	233	物防	178
特攻	145	特防	178	速度	167

100级能力极限值

HP	424	物攻	460	物防	350
特攻	284	特防	350	速度	328

特性

慢启动（スロースタート/Slow Start）：拥有该特性的精灵在上场或获得该特性后的前4个回合内，物攻和速度的能力值减半。若该精灵失去慢启动特性，则能力值会立即还原。

属性为普通，受到的攻击效果如下

效果2倍：斗
完全无效：鬼

升级技能一览

Lv1：重装炸弹（ヘビーボンバー/Heavy Slam）
Lv1：捏碎（にぎりつぶす/Crush Grip）
Lv1：火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch）
Lv1：冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）
Lv1：雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch）
Lv1：噗噗拳（ピヨピヨパンチ/Dizzy Punch）
Lv1：打落（はたきおとす/Knock Off）
Lv1：怪异光（あやしいひかり/Confuse Ray）
Lv1：识破（みやぶる/Foresight）
Lv25：复仇（リベンジ/Revenge）
Lv40：广域防御（ワイドガード/Wide Guard）
Lv50：思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt）
Lv65：报复（しっぺがえし/Payback）
Lv75：捏碎（にぎりつぶす/Crush Grip）
Lv90：重装炸弹（ヘビーボンバー/Heavy Slam）
Lv100：亿万冲击（ギガインパクト/Giga Impact）



本作可以习得的技能机器

TM06	TM10	TM11	TM15
TM18	TM20	TM21	TM23
TM24	TM25	TM26	TM27
TM31	TM32	TM39	TM40
TM42	TM48	TM52	TM56
TM66	TM67	TM68	TM69
TM71	TM73	TM77	TM78
TM80	TM87	TM88	TM90
TM94	TM96	TM98	TM100
HM04	HM06		

与《口袋妖怪 X・Y》相比，本作将TM94更换为秘密力量（ひみつのちから/Secret Power），而前作中的TM94则变成了HM06碎岩（いわくだき/Rock Smash）。

特殊渠道技能和主要出处

挡路（とおせんぼう/Block）
第六代定点教学。

吸收拳（ドレインパンチ/Drain Punch）
第六代定点教学。

大地力量（だいちのちから/Earth Power）
第六代定点教学。

气合拳（きあいパンチ/Focus Punch）
第六代定点教学。

重力场（じゅうりょく/Gravity）
第六代定点教学。

冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind）
第六代定点教学。

铁头（アイアンヘッド/Iron Head）
第六代定点教学。

电击波（でんげきは/Shock Wave）
第六代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第六代定点教学。

蛮力（ばかぢから/Superpower）
第六代定点教学。

忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。

www.dooland.com

雪崩（ゆきなだれ/Avalanche）	第四代技能机器TM72。
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）	第四代技能机器TM83。
原始力量（げんしのちから/Ancientpower）	第四代定点教学。
泼泥（どろかけ/Mud-Slap）	第四代定点教学。
头突（ずつき/Headbutt）	《心金・灵银》定点教学。
百万铁拳（メガトンパンチ/Mega Punch）	《珍珠・钻石》Lv1习得。
践踏（ふみつけ/Stomp）	《珍珠・钻石》Lv1习得。

精灵特点分析

在神兽行列中，雷吉基加斯的实力可能是最弱的，甚至可能还没有菲奥娜好用。虽然雷吉基加斯的种族值总和高达670，与海皇牙、古拉顿这种主神兽持平，但它的特性实在是太差了，比懒猴王的负面特性还要糟糕。如果雷吉基加斯以能力未解放的状态出战，那它的物攻和速度种族值只相当于70和40的水平，种族值总和只相当于520的水平。

由于雷吉基加斯学不会保护和除睡眠外的其他回复技能，很难靠自身的耐久拖到上场后的第5回合，所以必须利用一些特殊手段来设法解放自己的能力。电磁波、怪异光、影分身是拖延时间的好法子，只要运气不是很差，那总有机会帮助自己少受到一些伤害，如果能配合替身就更好了。由于慢启动特性可以被所有变更特性的手段来消除，所以雷吉基加斯在双打和三打中可以设法寻求队友的援助，比如队友对它使用单纯光线就是个不错的主意。

另外，雷吉基加斯的特攻能力还算差强人意，它在能力未解放时，可以先用一些特攻技能顶替一下，这样的话自己在上场后前5回合也有足够的事情可做。

常用技能推荐

报恩（おんがえし/Return）

雷吉基加斯的本系物攻技能，在大部分情况下都比专属技能捏碎（にぎりつぶす/Crush Grip）更加好用。当目标的血量低于85%时，报恩的威力就能超过捏碎了，玩家记住这一点就好。

头突（ずつき/Headbutt）

来自《心金・灵银》的定点教学技能，虽然威力偏低但胜在特效好，与电磁波搭配时的效果非常不错。“头突+电磁波”能够使对手只有52.5%几率成功行动，即便雷吉基加斯处于能力未解放的状态，也能利用这个组合多多少少争取到一些优势。

吸收拳（ドレインパンチ/Drain Punch）

因为雷吉基加斯无法学会睡眠，所以吸收拳成为了雷吉基加斯至关重要的回复手段。不过这招威力偏低且不具有本系修正，即便雷吉基加斯顺利撑到了能力解放状态，吸收拳的回血量也依然不够看，只能说是聊有胜无了。

升力拳（グロウパンチ/Power-Up Punch）

单独使用时的效果非常一般，但在双打或三打中如果能配合队友的单纯光线，那这招的作用就尤为重要了。当然，消除雷吉基加斯的负面特性的手段有很多，像胃液、特性交换这些技能一样可以做到，但单纯光线应该是最有效率的方式，雷吉基加斯为此带一招升力拳也是非常值得的。

地震（じしん/Earthquake）

稳定的物攻技能，与雷吉基加斯本系

技能的搭配效果不错。但“普通+地”的攻击组合对耿鬼还是无能为力，对一些漂在空中的钢系精灵的效果也不好，所以雷吉基加斯还得再需要一个攻击技能来完善自己的打击面。

打落（はたきおとす/Knock Off）

在雷吉基加斯处于慢启动状态时，能够发挥出效果的物攻技能不多，一个是搭配电磁波一起使用的头突，另一个就是打落了。即便打落不能打出足够的伤害，但能破掉对手的道具，也就不枉雷吉基加斯的这一回合行动。当雷吉基加斯能力解放后，打落还可以用来打鬼系精灵，从而弥补普通系的打击面空白。

火焰拳

（ほのおのパンチ/Fire Punch）

与冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）和雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch）一样，目的主要是为了针对一些精灵的4倍弱点。否则单论这冰火雷三拳的威力，那是远远不够看的。

石刃（スト－ンエッジ/Stone Edge）

威力出色的物攻技能，虽然命中率不高，但伤害输出和打击面都不会令玩家失望。这里顺带还要吐槽一下，雷吉基加斯长了这么大的块头，为什么连石砾都学不会？

自然力量

（しぜんのちから/Nature Power）

在通信对战中，自然力量这招会自动转变为普通系特攻技能三角攻击。当雷吉基加斯处于能力未解放的状态时，特攻技能的效率确实要更高一些，为此专门留出一个技能栏位也是值得的。

轮唱（りんしょう/Round）

在双打和三打中能够派上用场的本系特攻技能。因为轮唱本身附带一个类似于“您先请”的效果，能够让第二名轮唱者紧随其后行动，即便第二名轮唱者的速度再慢也没有关系。对于能力未解放的雷吉基加斯来说，正好可以借助轮唱的特效来弥补自身速度的不足。

大地力量

（だいちのちから/Earth Power）

大地力量也是雷吉基加斯的主力特攻技能，与自然力量和轮唱组合起来的打击面还是挺不错的。况且雷吉基加斯也学不会十万伏特、大字火、冷冻光线这种特攻手段，也只有去仰仗大地力量了。

气合弹（きあいだま/Focus Blast）

备用特攻技能，打击面和大地力量有一定程度的重复，命中率也非常不可靠。但气合弹毕竟有很高的威力，再加上雷吉基加斯也确实没几招特攻技能可用，这招还是值得一用。需要说明的是，雷吉基加



斯在面对巨甲龙时，即便自身处于能力未解放状态，气合弹的伤害也比吸收拳高不了多少（假设雷吉基加斯的物攻特攻、以及巨甲龙的物防特防努力都全满）。

电磁波（でんじは/Thunder Wave）

对于没有保护的雷吉基加斯来说，用电磁波来拖时间是一个不错的手段。这招还能配合头突、怪异光、替身等诸多技能，并且还能在一定程度上弥补自身的速度缺陷。但是，电磁波在第六世代已经不再万能，众多电系精灵的存在，使得雷吉基加斯不得不寻求其他得手段来拖时间。

怪异光

（あやしいひかり/Confuse Ray）

和电磁波一样是用来拖时间的技能，其效果要比虚张声势（いばる/Swagger）和噗噗拳（ピヨピヨパンチ/Dizzy Punch）稳定得多。

替身（みがわり/Substitute）

替身也是个不错的拖时间手段。即便雷吉基加斯没有可靠的回血能力，替身对它来说也是值得去用的，毕竟它承受一次攻击时所受到的伤害可能会超过25%最大HP，要能用替身挡下来那就是赚到了。而且替身与很多技能搭配起来也有奇效。

影分身（かげぶんしん/Double Team）

经常被很多民间规则所禁用的技能，但因为被吼叫和吹飞所克制，其实现在已经没有非禁不可的必要。这招目的同样是为了拖延时间，与电磁波、怪异光、替身这些技能搭配时的效果也非常不错。

常用道具推荐

剩饭（たべのこし/Leftovers）

因为雷吉基加斯连睡眠都学不会，惟一的回复技能就是吸收拳，但这招在能力未解放时也不能提供什么实质性的回复，剩饭的回复效果在这时候就显得非常关键了。

突击背心

（とつげきチョッキ/Assault Vest）

如果玩家想让雷吉基加斯一上场就发动进攻的话，那么突击背心会是一个不错的选择。毕竟雷吉基加斯原本就有很高的特殊耐久，再有突击背心的加成，没准真的能在场上撑过5回合。但需要注意的是，突击背心和自然力量无法搭配使用，所以雷吉基加斯此时就不能利用三角攻击去打本系特攻了。

战术打法介绍

二刀全攻打法

特性选择：慢启动
努力性格：HP252，特防252，性格减速度加物攻、或减速度加特防
可选道具：突击背心
必备技能：大地力量、吸收拳
优先技能：报恩、打落
备选技能：上文推荐攻击技能

专门为了突击背心而量身定做的打法，它虽然和其他精灵带突击背心时的威力没法比，但这已经是雷吉基加斯为数不多能拿出手的战术了。

雷吉基加斯上场后主要用特攻技能来打伤害，但打落和吸收拳这两个物攻技能也能发挥出一定的作用，玩家只需要把它当作一个攻击低耐久高的特攻手来用就行了，不要指望它能带来什么实质性的贡献。但如果雷吉基加斯真的能在场上存活5回合（可以借助队友的反射盾、光之壁，或是接力防御），那它解放了自身能力后还是挺厉害的。

半攻半守打法

特性选择：慢启动
努力性格：物攻、物防和特防酌情分配，性格减速度加物攻
可选道具：剩饭
必备技能：电磁波

优先技能：报恩/头突、打落、怪异光、吸收拳、地震

备选技能：上文推荐物攻技能、替身、影分身

这种半攻半守打法的思路，就是让雷吉基加斯在上场后先从防守做起，利用各种干扰技能来削弱对方的战斗力，从而使自己顺利撑过5回合。“电磁波+怪异光+替身+影分身”是一个非常无赖的干扰手段，对方克服了怪异光的混乱后还得再祈祷不会因麻痹而不能行动，之后还要再跨过影分身和替身这两道防线，最后才能对雷吉基加斯造成实质性伤害。

当然，雷吉基加斯肯定不可能这么配招，因为它起码也得留一个攻击技能才行，否则解放能力也就没什么意义了。能搭配电磁波而且又有封锁能力的头突是个不错的选择，而与电磁波互补的地震、废除对方道具的打落等技能也同样重要。

消除特性打法

特性选择：慢启动

努力性格：物攻252、速度252，性格减特攻加物攻

可选道具：剩饭

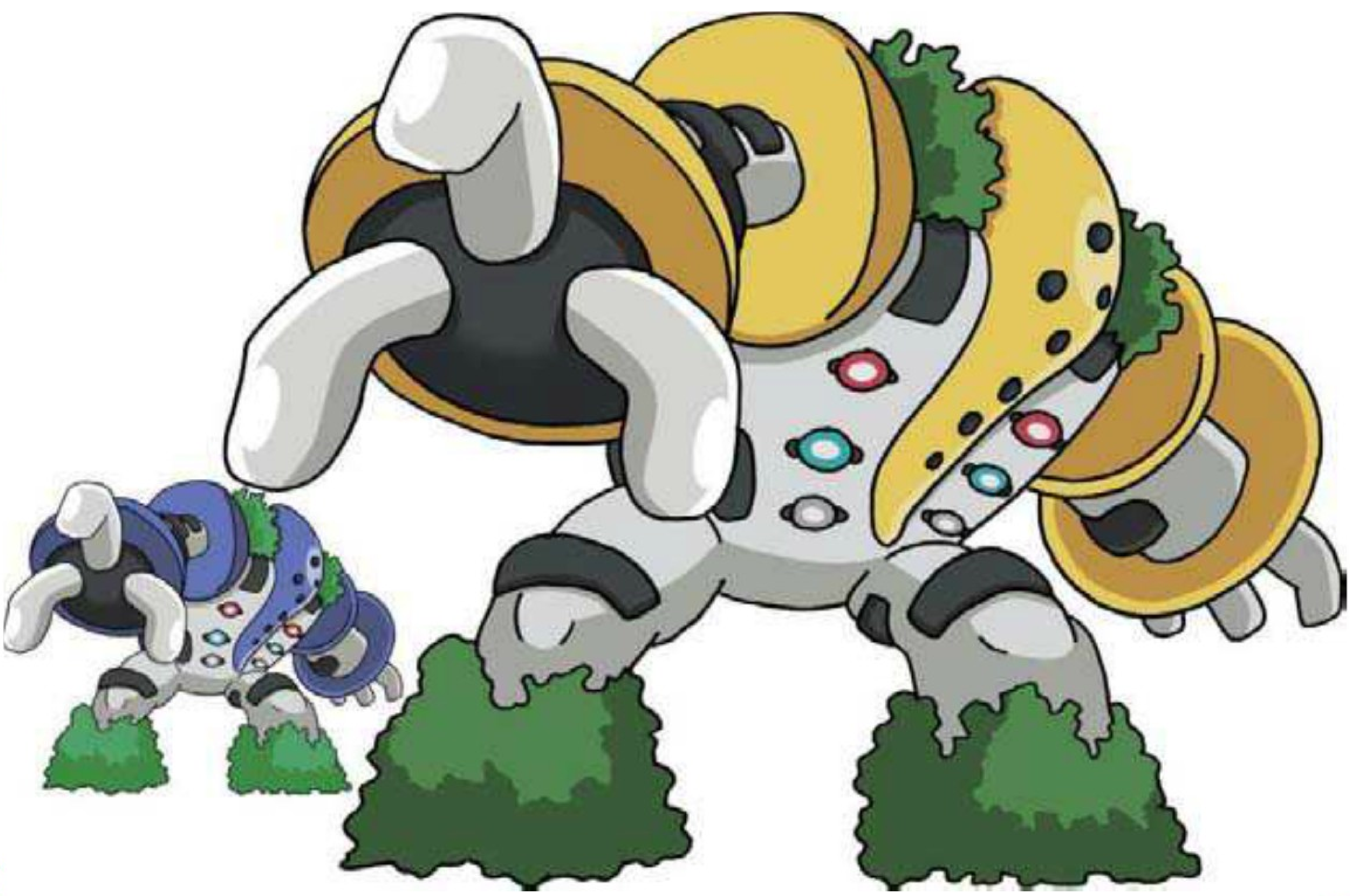
必备技能：报恩/捏碎、打落

优先技能：升力拳/吸收拳

备选技能：上文推荐物攻技能

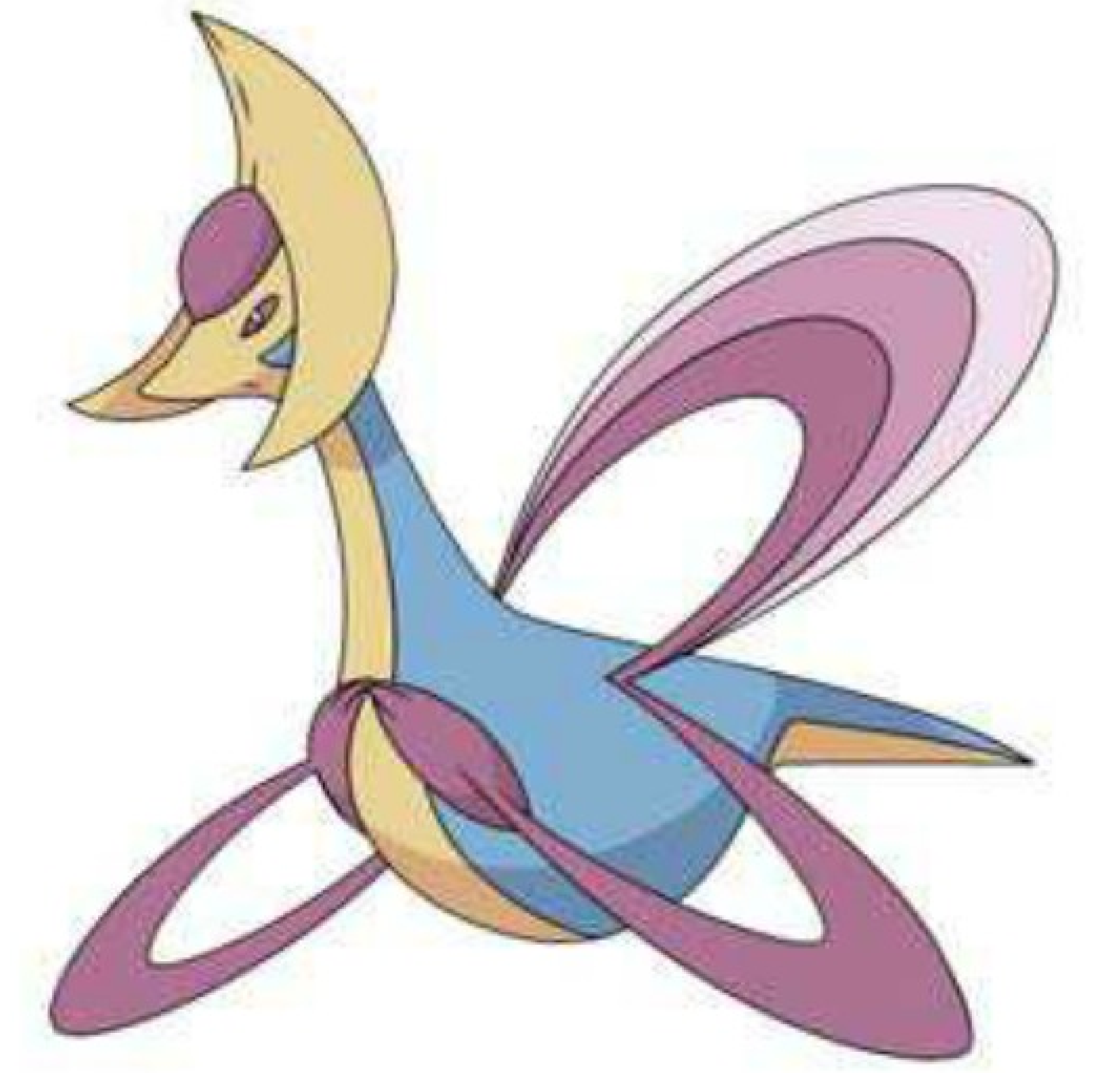
消除特性打法的雷吉基加斯只适用于双打和三打，因为它只有依靠队友才能把慢启动这个负面特性消除掉。虽然队友必须耗费一回合行动来帮助雷吉基加斯消除特性，但这也肯定比雷吉基加斯在场上傻傻地等待5回合要好多了。

能够消除慢启动特性的方式有很多，除了上文提到的单纯光线以外，做伴也是一个非常有效率的方式。像是气魄特性的MEGA露帕兔、心意不定特性的桶章鱼、再生力特性的塔本奈等精灵都能学会做伴，能够成为雷吉基加斯的好搭档。再次一级的手段就是用烦恼种子、胃液或特性交换，虽然效率低了一些，但只要能解放雷吉基加斯的能力就行。



克蕾塞莉亚
（クレセリア/Cresselia）

全国图鉴编号：488	分类：新月精灵
身高：1.5m	体重：85.6kg



能力方面

种族值					
HP	120	物攻	70	物防	120
特攻	75	特防	130	速度	85
50级能力极限值					
HP	227	物攻	134	物防	189
特攻	139	特防	200	速度	150
100级能力极限值					
HP	444	物攻	262	物防	372
特攻	273	特防	394	速度	295

属性为超能，受到的攻击效果如下

效果2倍：鬼、恶

效果1/2：斗、超

特性

浮游（ふゆう/Levitate）：拥有该特性的精灵不会受到地面系技能的影响，也不会触发撒菱、毒菱、粘网以及蚁地狱特性的效果。破格特性可以无视该特性。

升级技能一览

Lv1：新月之舞（みかづきのまい/Lunar Dance）

Lv1：精神转移（サイコシフト/Psycho Shift）

Lv1：精神切割（サイコカッター/Psycho Cut）

Lv1：月光（つきのひかり/Moonlight）

Lv1：念力（ねんりき/Confusion）

Lv1：影分身（かげぶんしん/Double Team）

Lv11：神秘守护（しんぴのまもり/Safeguard）

Lv20：白雾（しろいきり/Mist）

Lv29：极光光线（オーロラビーム/Aurora Beam）

Lv38：预知未来（みらいよち/Future Sight）

Lv47：切裂（きりさく/Slash）

Lv57：月光（つきのひかり/Moonlight）

Lv66：精神切割（サイコカッター/Psycho Cut）

Lv75：精神转移（サイコシフト/Psycho Shift）

Lv84：新月之舞（みかづきのまい/Lunar Dance）

Lv93：精神干扰（サイコキネシス/Psychic）

Lv99：月之力量（ムーンフォース/Moonblast）

本作可以习得的技能机器

TM03	TM04	TM06	TM10
TM11	TM13	TM15	TM16
TM17	TM18	TM20	TM21
TM22	TM27	TM29	TM30
TM32	TM33	TM42	TM44
TM45	TM48	TM53	TM57
TM68	TM70	TM73	TM77
TM85	TM86	TM87	TM88
TM90	TM92	TM94	TM100

与《口袋妖怪 X・Y》相比，本作将TM94更换为秘密力量（ひみつのちから/Secret Power），而前作中的TM94则变成了HM06碎岩（いわくだき/Rock Smash）。

特殊渠道技能和主要出处

重力场（じゅうりょく/Gravity） 第六代定点教学。	
帮手（てだすけ/Helping Hand） 第六代定点教学。	
冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind） 第六代定点教学。	
魔装反射（マジックコート/Magic Coat） 第六代定点教学。	
魔法空间（マジックルーム/Magic Room） 第六代定点教学。	
道具回收（リサイクル/Recycle） 第六代定点教学。	
信号光线（シグナルビーム/Signal Beam） 第六代定点教学。	
特性交换（スキルスワップ/Skill Swap） 第六代定点教学。	
鼾声（いびき/Snore） 第六代定点教学。	
戏法（トリック/Trick） 第六代定点教学。	
思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt） 第六代定点教学。	
心电感应（テレキネシス/Telekinesis） 第五代技能机器TM19。	
忍耐（こらえる/Endure） 第四代技能机器TM58。	
诱惑（ゆうわく/Captivate） 第四代技能机器TM78。	
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift） 第四代技能机器TM83。	
迅星（スピードスター/Swift） 第四代定点教学。	
泼泥（どろかけ/Mud-Slap） 第四代定点教学。	
换装（なりきり/Role Play） 《心金・灵银》定点教学。	

精灵特点分析

克蕾塞莉亚是一只以耐久而著称的防御型精灵，虽然它的物理耐久赶不上大钢蛇，特殊耐久也不如快乐蛋，但它胜在强大的综合耐久，除了阿尔修斯、基拉帝纳这类主神兽以外，没有其他精灵能和克蕾塞莉亚相比。这个优势在双打和三打中显得尤为重要，因为大钢蛇和快乐蛋这种偏重一防的精灵，根本无法抵挡对方物攻手和特攻手的联袂出击，但克蕾塞莉亚却完全不用担心这一点。克蕾塞莉亚还拥有可靠的回复手段和丰富多变的辅助技能，这让它能很好地串联起整个队伍，并根据队伍的需要来变更自己的战术风格。

克蕾塞莉亚最大的短板就是抗性较弱，在联防时发挥不出太大优势，而且很容易被打落、追击这类恶系技能克制。所以克蕾塞莉亚非常需要一只同样具有防守能力的精灵来协助它，像炎钢兽、快乐蛋这些精灵和它搭配起来就挺不错。

常用技能推荐

月光（つきのひかり/Moonlight）

对于高耐久的克蕾塞莉亚来说，回复技能在大部分情况下都是必不可少的。月光作为回复技能还算基本合格，但与羽休和自我再生相比，PP值少、恶劣天气下回复量降低都是月光的缺点。

睡眠（ねむる/Rest）

因为月光在某些场合不太好用，所以克蕾塞莉亚也可以把睡眠作为自己的回复手段。睡眠虽然回复效率不如月

光，但毕竟能解除异常状态，还能搭配梦话（ねごと/Sleep Talk），整体来看并不比月光差。

电磁波（でんじは/Thunder Wave）

绝大多数防守型精灵都会优先考虑的强力干扰技能，虽然在第六世代被削弱，但在对战中依然起到了重要的作用。

剧毒（どくどく/Toxic）

如果克蕾塞莉亚想要多追求一些伤害，那就可以放弃电磁波的干扰能力，转而寻求剧毒的消耗效果。一般的对手是很难在消耗战中打赢克蕾塞莉亚的。

冥想（めいそう/Calm Mind）

高耐久的克蕾塞莉亚有充足的冥想强化资本，甚至连冥想水君都要略逊它一筹。

反射盾（リフレクター/Reflect）

反射盾和光之壁（ひかりのかべ/Light Screen）以及神秘守护（しんぴのまもり/Safeguard）都是能够造福队友的场地技能，在双打和三打中的作用自不必说，而在单打中搭配新月之舞的话也是个不错的战术思路。比如克蕾塞莉亚先使用光之壁，接着再用新月之舞为快龙回满血，然后快龙上场时就可以安心龙舞了。

欺骗空间
（トリックルーム/Trick Room）

与反射盾等场地技能的用法类似，本身是适用于双打和三打中的技能，但在单打中搭配新月之舞也会有奇效。像战车暴龙、MEGA火山骆驼、双柱力王这类攻防能力俱佳但速度很慢的精灵，就挺适合作为克蕾塞莉亚的搭档。它们可以先依靠新月之舞来补满血，然后再借助欺骗空间去打一波快攻。

戏法（トリック/Trick）

搭配专爱道具是超能系精灵屡试不爽的老套路了，但对于克蕾塞莉亚来说，专爱眼镜与戏法的契合度要比专爱围巾更好一些。

特性交换
（スキルスワップ/Skill Swap）

在双打和三打中，特性交换具有各种各样的奇特用法，但到了单打中，它的主要目的就是为了防范对方的MEGA袋龙。克蕾塞莉亚把亲子爱特性交换到自己身上后，不但能削弱MEGA袋龙的战斗力，同时还能让自己摇身一变成为优秀的特攻手。

新月之舞
（みかづきのまい/Lunar Dance）

与治愈之愿相比起来的优势在于能够补满目标的PP值，这对于一些PP值紧缺的主攻精灵来说是个好消息，比如MEGA拉迪奥斯再不用担心流星群的PP值不够用了。

替身（みがわり/Substitute）

高耐久的克蕾塞莉亚做出的替身还是相当厚实的，如果再搭配冥想，那对方的特攻技能就更打不动了。另外替身还具有防突袭、防剧毒以及应对蜻蜓点水等功效。

精神冲击（サイコショック/Psyshock）

克蕾塞莉亚的主力攻击技能，在很多场合中都比精神干扰（サイコキネシス/Psychic）更实用，毕竟克蕾塞莉亚有很多特攻技能可以替代精神干扰，但精神冲击可就没有替代品了。

预知未来（みらいよち/Future Sight）

伤害虽高但却不能立竿见影的本系特攻技能，在很多情况下只能作为一种牵制手段，真要用这招去打倒对手有点勉为其难。

冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam）

克蕾塞莉亚的另一主力特攻技能，正好可以和精神冲击相互搭配，一个

打特攻一个打物攻。另外在双打和三打中，克蕾塞莉亚还可以考虑冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind），考虑到它的多体攻击效果，实际造成的伤害不见得比冷冻光线低多少。

月之力量（ムーンフォース/Moonblast）

主要用来针对不吃超能系攻击的恶系精灵，对三颜龙有致命的杀伤效果。

能量球（エナジーボール/Energy Ball）

能够打击洗衣机电鬼以及MEGA巨沼怪之类的“水+地”精灵。如果把能量球换成草绳（くさむすび/Grass Knot）的话，就不能再威胁到洗衣机电鬼，但在攻击水君、美丽龙和MEGA暴鲤龙等水系精灵时的伤害就更高一些。

充电光束（チャージビーム/Charge Beam）

因为克蕾塞莉亚学不会十万伏特，所以只能用这招来作为电系攻击手段，顺带也提升一下特攻。

影子球（シャドーボール/Shadow Ball）

能够反克鬼系天敌并杀伤超能系同族，而且因为这招只有两个不利属性，所以挺适合搭配冥想，在特攻得到强化后再进行无差别打击。

觉醒力量（めざめるパワー/Hidden Power）

如果克蕾塞莉亚打算使用觉醒力量，那火、斗、地、岩这四个属性都可以考虑，它们都能对一些热门精灵造成4倍杀伤效果。但话说回来，觉醒力量也只有在4倍克制时才能打出足够的伤害，如果只有2倍克制的话，那伤害反而还不如1倍效果的精神干扰。

常用道具推荐

坚硬头盔（ゴツゴツメット/Rocky Helmet）

坚硬头盔这件装备很大程度上就是为了应对MEGA袋龙而生，而天生物理耐久高而又不怕地震的克蕾塞莉亚，在对抗MEGA袋龙时确实有独特的表现。由于MEGA袋龙的恶系物攻技能一般都会选突袭而不是咬碎，所以克蕾塞莉亚再带一招替身就更保险了。

剩饭（たべのこし/Leftovers）

高耐久精灵一般都会优先考虑的道具，对克蕾塞莉亚来说要比光粉（ひかりのこな/BrightPowder）实惠得多，因为克蕾塞莉亚总有很多机会留在场上，慢慢积攒剩饭的回复效果。

专爱眼镜（こだわりメガネ/Choice Specs）

对于克蕾塞莉亚来说，专爱眼镜其实要比专爱围巾（こだわりスカーフ/Choice Scarf）更好，这是因为高耐久的克蕾塞莉亚对先手攻击的需求程度并不是那么高，专爱眼镜的伤害加成反倒更



让它受用。

另外，专爱眼镜配合戏法时的威力也更大，不但能废掉对方的物攻手和盾牌，而且即便换给了对方的特攻手也是可以接受的，至少限制了它的快攻能力。而专爱围巾如果换给了对方的攻击手的话，其实并不能起到削弱战斗力的效果。

光之粘土
（ひかりのねんど/Light Clay）

如果克蕾塞莉亚配备了反射盾或光之壁，那延长墙壁持续时间的光之粘土也是不错的选择，这样的话队友就能享受更久的恩惠。

战术打法介绍

防守辅助打法

特性选择：浮游

努力性格：HP、物防和特防酌情分配，性格减物攻加物防，或减物攻加特防

可选道具：坚硬头盔、剩饭、光之粘土

必备技能：新月之舞

优先技能：欺骗空间、反射盾、光之壁、神秘守护

备选技能：电磁波、月光、上文推荐特攻技能

防守辅助打法的克蕾塞莉亚本着牺牲自己造福队友的原则，并不以防守和自保作为第一要务，如果队友需要帮助的话，那克蕾塞莉亚哪怕还处于健康状态，也完全可以使用新月之舞来献祭自己的生命。当然，克蕾塞莉亚在牺牲之前，尽量还是先要把欺骗空间之类的技能用出来。

之所以克蕾塞莉亚能不顾自身性命去为队友补血，还是因为MEGA精灵在队伍中至高无上的地位。如果一只残血的MEGA精灵接受了克蕾塞莉亚的治疗，那差不多等于获得了第二次生命；而MEGA精灵的战斗力肯定比一般精灵强得多，所以用克蕾塞莉亚的牺牲换来MEGA精灵的重生，怎么看都是合算的。

当然在实际操作中，MEGA精灵可能未必会有等残血时再接受治疗的机会，如果它仅仅是半血就被迫下场，那克蕾塞莉亚的新月之舞可能就没有足够的收益。所以玩家在实战中也要懂得寻求变化，克蕾塞莉亚可以用欺骗空间等技能去支援队友，而新月之舞也不一定非得给MEGA精灵不可。

专爱特攻打法

特性选择：浮游

努力性格：HP、物防、特攻和特防酌情分配，性格减物攻加物防，或减物攻加特防

可选道具：专爱眼镜

必备技能：戏法

优先技能：精神冲击/精神干扰、冷冻光线、月之力量

备选技能：其他特攻技能、月光

克蕾塞莉亚这种专爱特攻打法的思路虽然看起来是一个平淡无奇的大众化战术，但一般精灵其实还打不出它这种效果。在能学会戏法的精灵中，像克蕾塞莉亚这样耐久高且速度不慢的精灵实在少之又少，所以克蕾塞莉亚能一边联防一边实施专爱游击但其他精灵就做不到。

由于克蕾塞莉亚的战术重心更偏重攻击，所以它上场后选择第一招时，应该优先考虑攻击技能，而不是急着用戏法把专爱眼镜换走。毕竟戏法专爱眼镜的机会只有一次，万一失手了就无可挽回；而选择攻击技能的话就不用担心什么风险。

当克蕾塞莉亚靠着自身的攻击输出打开了一些局面，能够让对方不得不派出特防盾牌来应对时，再用戏法就稳多了。这时候对方也不得不做出两难抉

择：如果不换上特防盾牌的话，那场上的精灵就会被打死或打残；如果换上特防盾牌，那万一被戏法了也会非常难受。

冥想强化打法

特性选择：浮游

努力性格：HP、物防、特攻和特防酌情分配，性格减物攻加物防

可选道具：剩饭、坚硬头盔

必备技能：冥想、月光

优先技能：精神干扰/精神冲击

备选技能：冷冻光线、月之力量、影子球、充电光束、替身、剧毒、电磁波

由于克蕾塞莉亚的耐久足够高，所以它即便选择了冥想强化打法，也不见得非要专注于攻击，完全可以做到攻击防守两不误。

冥想和月光这两招肯定是雷打不动的。如果克蕾塞莉亚想侧重攻击的话，那剩下两招肯定要带攻击技能，其中精神干扰/精神冲击作为本系特攻技能虽然有很高的优先级别，但也不能否认“月之力量+影子球”这种搭配的打击面更具优势，甚至替身也值得考虑。况且对于冥想强化打法来说，攻击技能的打击面是首先要保证的，其次才会考虑技能的杀伤力。原因很简单，冥想能在一定程度上弥补杀伤力的不足，但打击面的漏洞就无能为力了。

如果克蕾塞莉亚想在防守端也有一些建树，那就带上坚硬头盔，并且留一个技能栏位给剧毒或电磁波。这时候克蕾塞莉亚的冥想并不是以强化满6次为目的，主要是为了更好的抵御对方的特攻技能，如果对方不具备特攻能力的话就先不着急冥想。



www.dooland.com

梦幻

（ミュウ/Mew）

全国图鉴编号：151	分类：新种精灵
身高：0.4m	体重：4.0kg

能力方面

种族值					
HP	100	物攻	100	物防	100
特攻	100	特防	100	速度	100
50级能力极限值					
HP	207	物攻	167	物防	167
特攻	167	特防	167	速度	167
100级能力极限值					
HP	404	物攻	328	物防	328
特攻	328	特防	328	速度	328

属性为超，受到的攻击效果如下

效果2倍：虫、鬼、恶

效果1/2：斗、超

特性

同步率（シンクロ/Synchronize）：拥有该特性的精灵因对方的影响而处于中毒、麻痹或烧伤状态时，使对方也处于相同的状态。

升级技能一览

Lv1：拍打（はたく/Pound）

Lv1：镜面属性（ミラータイプ/Reflect Type）

Lv1：变身（へんしん/Transform）

Lv10：百万铁拳（メガトンパンチ/Mega Punch）

Lv20：摇手指（ゆびをふる/Metronome）

Lv30：精神干扰（サイコキネシス/Psychic）

Lv40：栅栏（バリアー/Barrier）

Lv50：原始力量（げんしのちから/Ancient Power）

Lv60：超级健忘（ドわすれ/Amnesia）

Lv70：先取（さきどり/Me First）

Lv80：接力棒（バトンタッチ/Baton Pass）

Lv90：阴谋（わるだくみ/Nasty Plot）

Lv100：波导弹（はどうだん/Aura Sphere）

本作可以习得的技能机

全部技能机器

特殊渠道技能和主要出处

您先请（おさきにどうぞ/After You）
第六代定点教学。

水之尾（アクアテール/Aqua Tail）
第六代定点教学。

勒住（しめつける/Bind）
第六代定点教学。

挡路（とおせんぼう/Block）
第六代定点教学。

飞跃（とびはねる/Bounce）
第六代定点教学。

虫蛀（むしくい/Bug Bite）
第六代定点教学。

索要（ほしがる/Covet）
第六代定点教学。

龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）
第六代定点教学。

吸收拳（ドレインパンチ/Drain Punch）
第六代定点教学。

飞钻（ドリルライナー/Drill Run）
第六代定点教学。

双重手刀（ダブルチョップ/Dual Chop）
第六代定点教学。

大地力量（だいちのちから/Earth Power）
第六代定点教学。

电网（エレキネット/Electroweb）
第六代定点教学。

莽撞（がむしゃら/Endeavor）
第六代定点教学。

火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch）
第六代定点教学。
气合拳（きあいパンチ/Focus Punch）
第六代定点教学。
欺诈（イカサマ/Foul Play）
第六代定点教学。
胃液（いえき/Gastro Acid）
第六代定点教学。
亿万吸取（ギガドレイン/Giga Drain）
第六代定点教学。
重力场（じゅうりょく/Gravity）
第六代定点教学。
尘埃喷射（ダストシュート/Gunk Shot）
第六代定点教学。
治愈之铃（いやしのすず/Heal Bell）
第六代定点教学。
热风（ねっぷう/Heat Wave）
第六代定点教学。
帮手（てだすけ/Helping Hand）
第六代定点教学。
高音（ハイパーボイス/Hyper Voice）
第六代定点教学。
冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）
第六代定点教学。
冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind）
第六代定点教学。
铁壁（てっぺき/Iron Defense）
第六代定点教学。
铁头（アイアンヘッド/Iron Head）
第六代定点教学。
钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）
第六代定点教学。
打落（はたきおとす/Knock Off）
第六代定点教学。
留存（とっておき/Last Resort）
第六代定点教学。
过肩摔（けたぐり/Low Kick）
第六代定点教学。
魔装反射（マジックコート/Magic Coat）
第六代定点教学。
魔法空间（マジックルーム/Magic Room）
第六代定点教学。
电磁浮游（でんじふゆう/Magnet Rise）
第六代定点教学。
逆鳞（げきりん/Outrage）
第六代定点教学。
分担痛苦（いたみわけ/Pain Split）
第六代定点教学。
道具回收（リサイクル/Recycle）
第六代定点教学。
换装（なりきり/Role Play）
第六代定点教学。
种子爆弹（タネばくだん/Seed Bomb）
第六代定点教学。
电击波（でんげきは/Shock Wave）
第六代定点教学。
信号光线（シグナルビーム/Signal Beam）
第六代定点教学。
特性交换（スキルスワップ/Skill Swap）
第六代定点教学。
神鸟（ゴッドバード/Sky Attack）
第六代定点教学。
抢夺（よこどり/Snatch）
第六代定点教学。
鼾声（いびき/Snore）
第六代定点教学。
怨恨（うらみ/Spite）
第六代定点教学。
石砾（ステルスロック/Stealth Rock）
第六代定点教学。
怒之门牙（いかりのまえば/Super Fang）
第六代定点教学。
蛮力（ばかぢから/Superpower）
第六代定点教学。
光合作用（こうごうせい/Synthesis）
第六代定点教学。
顺风（おいかぜ/Tailwind）
第六代定点教学。
雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch）
第六代定点教学。
戏法（トリック/Trick）
第六代定点教学。
吵闹（さわぐ/Uproar）
第六代定点教学。
水之波动（みずのはどう/Water Pulse）
第六代定点教学。

神奇空间（ワンダールーム/Wonder Room）
第六代定点教学。
烦恼种子（なやみのタネ/Worry Seed）
第六代定点教学。
思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt）
第六代定点教学。
心电感应（テレキネシス/Telekinesis）
第五代技能机器TM19。
位置转换（サイドチェンジ/Ally Switch）
第五代技能机器TM51。
奋起（ふるいたてる/Work Up）
第五代技能机器TM83。
啄食（ついばむ/Pluck）
第五代技能机器TM88。
潜水（ダイビング/Dive）
第五代技能机器HM06。
种子机枪（タネマシンガン/Bullet Seed）
第四代技能机器TM09。
潮水（しおみず/Brine）
第四代技能机器TM55。
忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。
银色之风（ぎんいろのかぜ/Silver Wind）
第四代技能机器TM62。
雪崩（ゆきなだれ/Avalanche）
第四代技能机器TM72。
诱惑（ゆうわく/Captivate）
第四代技能机器TM78。
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
第四代技能机器TM83。
啄食（ついばむ/Pluck）
第四代技能机器TM88。
驱雾（きりばらい/Defog）
《珍珠·钻石·白金》技能机器HM05。
漩涡（うずしお/Whirlpool）
《心金·灵银》技能机器HM05。
真空斩（エアカッター/Air Cutter）
第四代定点教学。
连续切（れんぞくぎり/Fury Cutter）
第四代定点教学。
怪风（あやしいかぜ/Ominous Wind）
第四代定点教学。
突袭（ふいうち/Sucker Punch）
第四代定点教学。
真空波（しんくうは/Vacuum Wave）
第四代定点教学。
迅星（スピードスター/Swift）
第四代定点教学。
泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
第四代定点教学。
滚动（ころがる/Rollout）
第四代定点教学。
龙卷（たつまき/Twister）
第四代定点教学。
吐丝（いとをはく/String Shot）
第四代定点教学。
头突（ずつき/Headbutt）
《心金·灵银》定点教学。
百万强踢（メガトンキック/Mega Kick）
第三代定点教学。
压制（のしかかり/Body Slam）
第三代定点教学。
舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
第三代定点教学。
反击（カウンター/Counter）
第三代定点教学。
地球投（ちきゅうなげ/Seismic Toss）
第三代定点教学。
摇手指（ゆびをふる/Metronome）
第三代定点教学。
生蛋（タマゴうみ/Softboiled）
第三代定点教学。
爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamic Punch）
第三代定点教学。
变圆（まるくなる/Defense Curl）
第三代定点教学。
模仿（ものまね/Mimic）
第三代定点教学。
暗算（だましうち/Feint Attack）
《口袋妖怪XD》定点教学。
下马威（ねこだまし/Fake Out）
《口袋妖怪XD》定点教学。
催眠术（さいみんじゅつ/Hypnosis）
《口袋妖怪XD》定点教学。
黑夜魔影（ナイトヘッド/Night Shade）
《口袋妖怪XD》定点教学。

电磁炮（でんじほう/Zap Cannon）
《口袋妖怪XD》定点教学。

精灵特点分析

梦幻虽然是不允许在对战设施和官方比赛规则中使用的幻兽（也被称作幻之精灵），但很多玩家对这些幻兽进行实力评估后，发现它们与那些热门的高种族值精灵相比，在实力强度上并没有什么明显的优势。为了让对战变得更富有趣味和变化，在许多民间对战规则中，像梦幻、雪拉比、比克提尼、凯路迪欧等一部分幻兽都是允许被使用的。当然，这种民间对战规则并不能被所有玩家所认同和接受，所以读者朋友如果想在和朋友对战时使用梦幻的话，请务必事先和朋友商量好对战规则。

梦幻的最大特点就是能学会全部的技能机器和几乎所有定点教学技能，这让它在配招时有充足的选择空间，玩家在为它制订战术打法时，对自己的想象力和游戏熟悉程度也是个考验。与“全知全能”的图图犬相比，梦幻的技能池虽然没有那么全面，但这已经足够完成许多令对手出其不意的战术，况且梦幻的强大种族值也是图图犬所不能比的。

梦幻的另一大特色就是变身，能学会这招的精灵目前只有百变怪、梦幻和图图犬这三只，其中梦幻的种族值是最强的。不过变身这招在大部分情况下都只是中看不中用：毕竟在单打中梦幻很难控制自己去变身成什么样子，即便变身成功往往也只能和对方打成平手甚至是落入下风，与替代物特性的百变怪比起来，梦幻这变身能力还是差远了。到了双打和三打中，梦幻虽然可以变成队友的样子，并且把队友强化后的能力也一起复制过来，但在这种情况下，与其用变身还不如用自我暗示。

常用技能推荐

由于梦幻的所学技能实在太过于丰富，所以在下文中将只按照攻击技能的属性以及辅助技能的作用来进行分析，不再把每个技能都面面俱到。

冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam）、暴风雪（ふぶき/Blizzard）、冰之吐息（こおりのいぶき/Frost Breath）、冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）、雪崩（ゆきなだれ/Avalanche）

冰系攻击技能因为打击面广，克制的热门精灵多，所以是许多攻击手最先考虑的攻击技能。梦幻一般常用的也就是冷冻光线和冷冻拳这两招，这分别体现在它的特攻和物攻打法中；而冰之吐息可以拿来对付一些要强化特防的精灵，但整体来说还是比冷冻光线略逊一筹；至于雪崩和暴风雪，只会出现在一些极其特殊的战术打法中。

火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower）、热风（ねっぷう/Heat Wave）、大字火（だいもんじ/Fire Blast）、燃烧殆尽（オーバーヒート/Overheat）、火焰冲锋（ニトロチャージ/Flame Charge）、火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch）

火系攻击技能在对战中的实用性仅次于冰系攻击技能，它同样能克制一大批热门精灵，本身的打击面也非常出色。值得一提的是火焰冲锋这招，本身威力并不比火焰拳差多少，而且提速效果对于接下来的先手快攻或是接力都非常有用。

地震（じしん/Earthquake）、平整土地（じならし/Bulldoze）、飞钻（ドリルライナー/Drill Run）、大地力量（だいちのちから/Earth Power）

地系攻击技能的打击面出众，就像冰系攻击技能那样是攻击手的首选，其中地震和大地力量是最值得优先考虑的技能。

精神干扰（サイコキネシス/Psychic）、**精神冲击**（サイコショック/Psyshock）、**思念头槌**（しねんのずつき/Zen Headbutt）

梦幻的超能系攻击技能的配置与一般超能系精灵没有什么不同。对于特攻型梦幻来说，精神冲击一般都是首选，毕竟它的特效是其他特攻技能所无法取代的；但梦幻也可以选择物攻打法，这时候思念头槌还是能派上一些用场。

恶之波动（あくのはどう/Dark Pulse）、**叫嚣**（バークアウト/Snarl）、**欺诈**（イカサマ/Foul Play）、**打落**（はたきおとす/Knock Off）、**突袭**（ふいうち/Sucker Punch）、**报复**（しっぺがえし/Payback）

除了追击和咬碎以外，恶系常用的攻击手段都可以被梦幻所习得，尤其是打落和突袭是非常受欢迎的攻击手段，它们的作用是其他攻击技能所无法代替的。

波导弹（はどうだん/Aura Sphere）、**气合弹**（きあいだま/Focus Blast）、**真空波**（しんくうは/Vacuum Wave）、**升力拳**（グロウパンチ/Power-Up Punch）、**气合拳**（きあいパンチ/Focus Punch）、**吸收拳**（ドレインパンチ/Drain Punch）、**蛮力**（ばかぢから/Superpower）、**过肩摔**（けたぐり/Low Kick）

梦幻的格斗系攻击技能配置还是很全面的，该有的技能基本都有，梦幻可以好好利用格斗系的打击面来做文章。其中真空波是非常珍贵的先制攻击手段，在很多情况下比突袭还要可靠，像玛狃拉、MEGA露帕兔、手刀超人这类精灵就挺需要用真空波来对付。

亿万吸取（ギガドレイン/Giga Drain）、**能量球**（エナジーボール/Energy Ball）、**草绳**（くさむすび/Grass Knot）、**种子爆弹**（タネばくだん/Seed Bomb）、**种子机枪**（タネマシンガン/Bullet Seed）

草系攻击技能可以用来打击洗衣机电鬼以及MEGA巨沼怪等热门精灵，也是很多攻击手常用的攻击手段。对于梦幻来说，以上5招各有利弊，适用于不同的场合。

十万伏特（10まんボルト/Thunderbolt）、**雷电**（かみなり/Thunder）、**变压**（ボルトチェンジ/Volt Switch）、**充电光束**（チャージビーム/Charge Beam）、**雷电拳**（かみなりパンチ/Thunder Punch）、**狂野雷电**（ワイルドボルト/Wild Charge）

对梦幻来说，电系攻击技能的主要作用就是克制暴鲤龙，所以像十万伏特、狂野雷电这种中规中矩的攻击技能，一般都不如冷冻光线和地震更有用。但变压和充电光束因为特效的关系，在技能栏位允许的情况下还是值得考虑的。

蜻蜓点水（とんぼがえり/U-turn）、**十字钳**（シザークロス/X-Scissor）、**银色之风**（ぎんいろのかぜ/Silver Wind）、**信号光线**（シグナルビーム/Signal Beam）

梦幻能学会的虫系攻击技能虽然不少，但最值得用的也只有蜻蜓点水而已，这招的作用相信大家都很清楚，这里就不再赘述了。

潮水（しおみず/Brine）、**沸水**（ねっとう/Scald）、**冲浪**（なみのり/Surf）、**攀瀑**（たきのぼり/Waterfall）、**水之尾**（アクアテール/Aqua Tail）

水系攻击技能虽然打击面尚可，但对梦幻来说倒是用处不大，毕竟火、地、岩这些属性已经有别的攻击技能可以去克制。不过潮水和沸水这两招因为特效出色，倒是其他攻击技能所无法替代的。

淤泥爆弹（ヘドロばくだん/Sludge Bomb）、淤泥波动（ヘドロウェーブ/Sludge Wave）、毒突（どくづき/Poison Jab）、尘埃喷射（ダストシュート/Gunk Shot）

能够用来打击以玛利露利为首的仙系精灵，而且这几招的性能实际上都很不错。

真空斩（エアカッター/Air Cutter）、杂耍（アクロバット/Acrobatics）、自由下落（フリーフォール/Sky Drop）

飞行系攻击技能并非梦幻的特长，像气刃斩、勇鸟、暴风这些技能梦幻都学不到，而以上三招在很多情况下都不是梦幻优先考虑的技能。

光栅加农炮（ラスターカノン/Flash Cannon）、铁头（アイアンヘッド/Iron Head）、钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）、螺旋球（ジャイロボール/Gyro Ball）

螺旋球的性能虽然令人艳羡，但对梦幻确实没什么用，为了配合这招再去带黑铁球和戏法好像也不怎么值得。其他三招则是典型的钢系攻击技能，其中具有30%几率害怕效果的铁头还是蛮有用的。

暗影爪（シャドークロー/Shadow Claw）、影子球（シャドーボール/Shadow Ball）

在有打落和突袭可用的情况下，暗影爪和影子球这两招的作用就很有限了，毕竟它们的打击面和恶系攻击技能相仿，但招式性能却差了一些。

龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）、龙尾（ドラゴンテール/Dragon Tail）、龙爪（ドラゴンクロー/Dragon Claw）、逆鳞（げきりん/Outrage）

对于非龙系精灵来说，龙系攻击技能的威力和打击面都没什么诱惑力，值得考



虑的就是强迫换人的龙尾。

魔力闪光（マジカルシャイン/Dazzling Gleam）

梦幻惟一的仙系攻击技能，因为这招的性能一般，所以它对龙、恶、格斗这些属性的克制效果也就被其他技能所取代了。

原始力量（げんしのちから/Ancient Power）、滚动（ころがる/Rollout）、岩崩（いわなだれ/Rock Slide）、石刃（ストーンエッジ/Stone Edge）

岩系攻击技能对很多热门精灵的克制效果还是不错的，但除非梦幻用剑舞强化过物攻，能够把被岩系攻击克制的目标直接秒掉，否则还是石砾的效率要更高一些。

下马威（ねこだまし/Fake Out）、大爆炸（だいばくはつ/Explosion）、莽撞（がむしゃら/Endeavor）、怒之门牙（いかりのまえば/Super Fang）

梦幻虽然能学到一大批普通系攻击技能，但因为普通系的打击面比较差，能入梦幻法眼的也只有这些以特效致胜的技能。其中会下马威的梦幻需要在《口袋妖怪XD》中才能获得，相比之下显得很珍贵，不过对于梦幻来说，下马威也只能在双打和三打中才能派上用场。

变身（へんしん/Transform）

变身是《口袋妖怪》中一个非常有趣的招式，因为变身能复制目标除HP以外的所有能力，所以让梦幻去变一个HP少但战斗力强的目标，看起来会是个不错的主意。由于单打中梦幻很难在对方面前去变身，所以在双打和三打中变成队友，才是变身的正确用法。

举个例子来说，梦幻和MEGA卢卡里奥一起出场，MEGA卢卡里奥先手剑舞，梦幻随即再变身为MEGA卢卡里奥，那么我方场上就有两只强化过物攻的MEGA卢卡里奥，且第二只还要更耐打一些。当然，即便这两只MEGA卢卡里奥同时在场，如果对方用地震的话，它们很可能就都一命呜呼了……

接力棒（バトンタッチ/Baton Pass）

梦幻因为有较为出色的耐久和不俗的速度，而且强化技能和干扰技能的配置也相当丰富，所以在接力方面的表现近乎完美。而接力战术也是梦幻最具代表性的战术之一。

剑舞（つるぎのまい/Swords Dance）、巨大化（ビルドアップ/Bulk Up）、铁壁（てっぺき/Iron Defense）、屏障（バリアー/Barrier）、超级健忘（ドわすれ/Amnesia）、冥想（めいそう/Calm Mind）、磨爪（つめとぎ/Hone Claws）、阴谋（わるだくみ/Nasty Plot）、岩石切割（ロックカット/Rock Polish）

梦幻能学会游戏中的大部分强化技能，虽然没有龙舞和蝶舞这种同时提升攻击和速度的手段，但其他强化技能也完全够用了。梦幻可以利用这些强化技能去强攻、站场或是接力，打法相当自由。

您先请（おさきにどうぞ/After You）

您先请是只能在双打和三打中有所发挥的技能，能够让慢速队友提前攻击，打对手一个措手不及。像气合拳、吼叫这类负优先度的技能，同样可以被您先请所提前。在能学您先请的精灵中，梦幻不但速度快，而且耐久也非常出色，可能是最适合用这招的精灵之一。

生蛋（タマゴうみ/Softboiled）、羽休（はねやすめ/Roost）、光合作用（こうごうせい/Synthesis）、分担痛苦（いたみわけ/Pain Split）、睡眠（ねむる/Rest）



生蛋、羽休和光合作用的效果基本一样，因为羽休是技能机器，所以使用起来更加方便一些。当然光合作用能在晴天中得到额外回复，也有一定的使用价值。至于分担痛苦和睡眠的回复效率就要差一些，梦幻因为HP种族值比较高，不大能把分担痛苦的威力完全发挥出来。

顺风（おいかぜ/Tailwind）、光之壁（ひかりのかべ/Light Screen）、反射盾（リフレクタ-/Reflect）、欺骗空间（トリックルーム/Trick Room）、重力场（じゅうりょく/Gravity）

以上这些技能都是能够惠及队友的场地技，其中顺风和欺骗空间的实用性比较强，即便在单打中也有一定的额作用；而光之壁、反射盾和重力场在双打和三打中同样是非常有用的技能，而且并不像顺风和欺骗空间那样还需要特定的战术配合。

剧毒（どくどく/Toxic）、电磁波（でんじは/Thunder Wave）、鬼火（おにび/Will-o-Wisp）、催眠术（さいみんじゅつ/Hypnosis）、挑拨（ちょうはつ/Taunt）、戏法（トリック/Trick）

以上是梦幻主要用到的消耗和干扰技能。其中催眠术来自于《口袋妖怪XD》，对很多玩家来说要获取这招稍微有点难度，但这招对梦幻来说其实挺重要的，尤其在强化接力的过程中要是能把对方成功催眠，那就能大大提高接力的成功率。

替身（みがわり/Substitute）、保护（まもる/Protect）

两招百搭的防守技能，和很多技能都能搭配起来。

石砾（ステルスロック/Stealth Rock）、驱雾（きりばらい/Defog）

同样是两招几乎能学则必带的技能，尤其是在单打6v6中，没有石砾和驱雾的一方会非常吃亏。

常用道具推荐

剩饭（たべのこし/Leftovers）

因为梦幻的耐久较好但攻击力度不足，所以在常用道具中，最适合它的莫过于剩饭了，即便梦幻有不错的回复能力也不会拒绝的。

生命玉（いのちのたま/ Life Orb）

能提升梦幻的伤害输出能力且不会锁招，而它的扣血副作用也能用回复技能来弥补。

专爱围巾
（こだわりスカ-フ/Choice Scarf）

对于梦幻来说，无论是专爱围巾还是专爱眼镜，最好都搭配戏法一起使用。因为梦幻并不以猛烈的强攻见长，而是需要把攻击技能和辅助技能相结合，才能发挥出自己学招丰富的优势。所以像专爱围巾这种会锁招的道具，如果不能及时用戏法换走的话，带在身上反而会成为累赘。

战术打法介绍

强化特攻打法

特性选择：同步率
努力性格：特攻252，速度252，性格减物防加速度
可选道具：生命玉、剩饭
必备技能：冥想/阴谋
优先技能：上文推荐特攻技能、催眠术/鬼火/电磁波
备选技能：羽休、接力棒

强化特攻打法是梦幻最具代表性的战术。原本特攻能力平平的梦幻，可以依靠阴谋来飙升特攻，或是用冥想稳扎稳打来强化。虽然能阴谋或能冥想的超能系精灵不要太多，但像梦幻这种耐久较好、特攻技能配置丰富且能学接力棒的精灵就没那么多了。

无论梦幻在强化后是否要接力，催眠术对它来说都挺重要的，尽管本作中的催眠持续时间很短，但这宝贵的一两回合时间已经足够梦幻做很多事情了。如果玩家弄不到《口袋妖怪XD》的梦幻，那就只能放弃催眠术而选择鬼火或电磁波。虽然这两招也能起到一定程度上的干扰效果，有助于梦幻进行强化或是强化后的接力，但比起一旦命中就立竿见影的催眠术还是要差一些。

强化物攻打法

特性选择：同步率
努力性格：物攻252，速度252，性格减特防加速度
可选道具：生命玉、剩饭
必备技能：剑舞/巨大化
优先技能：接力棒、上文推荐物攻技能
备选技能：羽休、催眠术/鬼火/电磁波/挑拨、反射盾/光之壁/屏障/超级健忘

强化物攻打法基本算是上面那个强化特攻打法的翻版。对于梦幻来说，虽然自身的物攻技能配置要比特攻技能稍稍弱一些，但也并非没有亮点。比如吸收拳和亿万吸取虽然威力相同且都有吸血特效，但前者的打击面显然更出色一些；突袭和真空波都是先制攻击技能，前者尽管有一定使用风险，但威力可是后者的两倍之多。

在很多情况下，梦幻选择剑舞或巨大化来强化物攻，并非仅仅是为了让自己攻击，主要目的还是为了接力。就目前的对战环境来看，物攻手的攻击力度要略高于特攻手，在机会均等的情况下，梦幻接力物攻的收益可能要比接力特攻高一些。另外，梦幻为了能顺利接力，可能还会使用反射盾、光之壁、屏障、超级健忘这些技能来提升耐久，这和强化特攻打法中的接力思路也是略有区别。

强化防御打法

特性选择：同步率
努力性格：HP、物防和特防酌情分配，性格详见下文
可选道具：剩饭
必备技能：羽休
优先技能：屏障/超级健忘/冥想、剧毒/鬼火/电磁波、怒之门牙、石砾
备选技能：接力棒、上文推荐攻击技能、挡路

强化防御打法也是梦幻的一种战术

思路。因为它的耐久相对比较好，而且回复技能、干扰技能和消耗技能一个都不少，所以完全可以采用类似于月精灵的战术打法，先站场和对手拼消耗，有机会的话再设法接力出去。有趣的是，月精灵曾以“黑眼神+接力棒”的Combo而著称，但梦幻其实也拥有效果类似的“挡路+接力棒”，但随着第五世代的改动，束缚对方的效果不能够被接力棒传递，这两个Combo也就随之作古了。

怒之门牙是梦幻这种打法的一个优势所在，耐久再高的精灵在“怒之门牙+剧毒”面前也同样不堪一击，梦幻甚至还可以借助挡路让对方无法换下场，使其毒发身亡。当然，梦幻也不见得非得抱着怒之门牙不放，像是“鬼火+屏障”的简单Combo也同样行之有效。

莽撞游击打法

特性选择：同步率

努力性格：速度252，HP、物防和特防酌情分配，性格减特攻加速度

可选道具：气息腰带、剩饭

必备技能：莽撞

优先技能：鬼火/催眠术/电磁波/剧毒、真空波、替身

备选技能：蜻蜓点水、忍耐

“莽撞+真空波”也是梦幻一个颇具特色的Combo。残血状态的梦幻先用莽撞把对方打残，然后再用各种方式去补刀就行了。无论是鬼火和剧毒的持续伤害，还是真空波的先制攻击手段，又或是建立在速度优势上的蜻蜓点水，都能顺利完成最后一击。当然，为了让梦幻能在残血时多莽撞几次，舍弃具有持续伤害的鬼火和剧毒，选择具有行动干扰效果的催眠术或电磁波，其实也是非常必要的。另外，替身在这个战术打法中也很有存在价值，它除了有控制血量的效果之外，还能和鬼火、催眠术、电磁波和剧毒这些技能相互搭配起来。



www.dooland.com



女王大人降临！——MEGA莎娜多

队伍分析

文/超梦梦
编/昴星团

大家好，我是Mewtwo，这辑又非常有幸为大家带来一只新的精灵的组队心得分享。自上次带来了MEGA露帕兔的分析后，这次带来的同样是一只外表上人气非常高的精灵：MEGA莎娜多。与露帕兔不同的是，莎娜多早在《X・Y》时期就有了MEGA石，只是由于在《ORAS》新加了定点技能高音的缘故，它的使用率才有了更高的提升。

配招推荐

我们首先就来看看MEGA莎娜多和高音（ハイパ–ボイス/Hyper Voice）这个技能的关系。因为仙之皮肤（フェアリ–スキン/Pixilate）这个特性，高音成了除破坏光线外威力最大的本系技能；由于破坏光线的副作用实在是太大，因此几乎没人会选择；高音不仅稳定还有无视替身、双打AOE的优势，因此MEGA莎娜多必带的一招可以说就是高音了。抵抗仙系的有毒系、火系和钢系，但超能本系的精神冲击（サイコショック/Psyshock）对毒系也可以造成打击，火系也没有超能的抗性，因此主要的问题在于钢系精灵。那么剩下的两招我们可以针对一下个别精灵，这里首

先推荐一个辅助配招挑拨（ちょうはつ/Taunt），在对付吉利蛋，克蕾塞莉亚等盾牌精灵时有着很不错的效果。不过最后1招的选择就有些纠结了，实战下来有3个技能都不错，具体就得看对于队伍以及对战环境的理解了；它们分别是：气合弹（きあいだま/Focus Blast），觉醒力量（火）或觉醒力量（地面）。很显然这都是针对钢系精灵的招式，气合弹的威力最大，但是缺点在于70%的命中率，因此相信脸的朋友可以考虑这招。而两个觉醒力量也是很明显地针对一些4倍弱点的精灵，火主要针对的是铁盘坚果和铁甲螳螂；而地面则是针对炎钢兽和UFO磁怪。当然对于钢钻鼹鼠和卢卡里奥这样的精灵来说，效果非常相似。



努力分配

接下来谈谈努力分配，《ORAS》对战环境对于80～100速度的精灵真是越来越不友好，许多110+速度精灵的出现，让笔者对于100速度线的看法产生了改变。由于投入少量的耐久便可以吃下晴天下Y喷的大字火，并且二者都是100速度线，因此与其拼50%的几率，不如放弃一些速度努力投入到HP中，这样不仅可以选择保守性格让输出最大化，还可以吃下一些原本吃不下一发的技能。因此最后的性格推荐为保守，最佳个体分配为31，0，31，30，30，31（觉醒地面，当然觉醒火也可以）。50级的努力：HP40、特攻252、速度216，这样在MEGA后可以超过81的急速值。这也意味着MEGA后的莎娜多依然比非专围的快龙（80）、暴鲤龙（81）、艾雷特（MEGA前80）快。顺便一提，冥想的MEGA莎娜多在6v6中并不是非常推荐，主要在于自身速度上不是特别出彩，同时由于铁甲螳螂等先制子弹拳的存在，所以笔者认为莎娜多最大的效益在于中转和破坏联防，而鬼火和电磁波则在某些时候有着奇效。

队伍组成

由于我们的核心MEGA莎娜多是一只偏攻击的精灵，因此队伍的核心在于保护和联攻。所谓保护自然便是联防好它惧怕的精灵，而联攻则是尽可能地弥补莎娜多在打击面上的不足。之前也提过了，我们的最大敌人是钢系精灵，因此这里重点推荐两只联攻上对于钢系反制效果不俗的精灵。

联攻——UFO磁怪&凯路迪欧

首先推荐的就是UFO磁怪，虽然自身种族分配一般（中低速，HP也偏低），但是凭借对于钢系4倍的抵抗以及磁力特性成为了众多钢系精灵的最大杀手，电本配合觉醒火的组合可以对付大多数钢系精灵。更为厉害的是，一旦抓到对手，除非对方携带道具美丽脱壳，否则可以轻松破解对手的联防一环。60是速度种族值在专爱围巾的配合下100级可以过110急速，50级可以过115急速，因此选择胆小急速配合上专爱围巾的打法还是很不错、很主流的。但弱点也非常明显，就是3个热门属性火、格斗和地面，其中地面还是4倍弱点。因此上场的时机把握将是用好这只精灵的关键。努力方面满252速度和特攻没问题，配招的话，常见4招：变压，10万伏特，觉醒火和光栅加农炮。最常见的反制精灵有盔甲鸟，铁甲螳螂和钢帝企鹅。



如果说UFO磁怪是比较激进的选择，那么凯路迪欧就是比较稳健的精灵了。属性上水+斗，既可以抵抗钢系技能，同时也可以打击大多数钢系精灵。之所以说稳定也是因为它的种族值分配非常合理，特性虽然几乎无用，不过专属技能神秘之剑配合上超高的特攻还是非常给力的。当前环境我个人推荐两种玩法，相比于传统的252胆小急速玩法，这两个新玩法有着独特的优势。之前也提到过108的速度线在《ORAS》环境下的变化，因此这里的第一种玩法是选择保守性格满速度和特攻，配合上专爱围巾的效果，可以超过150速度线的精灵，这让凯路迪欧可以先手打击MEGA迪安茜、MEGA露帕兔、MEGA化石翼龙等原先惧怕的高速精灵。同时面对残血的MEGA雷电兽、MEGA森林蜥蜴时也毫不担心；第二种玩法则是我个人研发的比较新颖的尝试，在实战了几十场6v6后发现也很好用。这种玩法类似于MEGA莎娜多的努力加法，放弃速度，让速度超过急速81线，这样可以弥补一下耐久，配合剩饭和冥想+替身的组合，有着很不错的站场能力。具体的50级努力是HP108、特攻252、速度148，性格选择保守。具体的效果大家可以在实战中检验一下，放弃速度的代价肯定是有的，不过如果能带来更大的回报，那也是值得了。

保护——拉恩德伦斯&叠翅鲨龙

好了，两只联攻的精灵推荐完毕。当然还有其它许多不错的精灵能配合莎娜多，这里就不多做介绍啦。防御上，莎娜多的弱点在于钢、毒、鬼，这些都不是特别热门的打击面属性，因此选择1~2只可以抵抗这些属性的精灵即可。三个都能抵抗的热门精灵有手刀超人，不过它明显是一只偏向攻击的精灵，因此在联攻上也有着不错的效果；还可以看向一些热门的物盾，同时可以辅助团队最佳。拉恩德伦斯和叠翅鲨龙是非常不错的选择，都有地面属性可以抵抗毒，同时也都可以作为很不错的出钉手。它们在联防中的特性也都是亮点，鲨皮和威吓都可以很好地限制对手的物攻手。同时两只精灵都可以对付莎娜多极其讨



厌的精灵，比如炎钢兽和重钢蟹。叠翅鲨龙的玩法主要以中转为主，努力方面可以选择满物防和HP，配招的话推荐：地震，龙尾，石砾，剧毒/大字火。这样的物盾型叠翅鲨龙在现在的6v6环境中非常流行。而拉恩德伦斯主要的玩法也有两种，一种是专爱围巾急速的玩法，这样主要去限制那些高速的输出手；另一种则是携带剩饭出石砾的中转玩法，蜻蜓点水可以非常顺利通过中转来观察对手的动向。努力方面也可以选择满HP和物防，当然加一些物攻也是不错的选择，这里没有特别具体的推荐，喜欢研究的玩家可以通过计算去针对个别精灵。推荐性格固执或者淘气，努力方面个人的加法是HP252、物攻80、物防176，这样可以保证在威吓对手后吃下大多数热门物攻手的两发技能。配招的话则选择：地震，蜻蜓点水，石砾，岩崩/石刃/打落/大爆炸。总之选择比较广泛，具体可以根据自己的喜好和队伍去选择。

其他

最后三只的选择非常多，上面我给大家介绍了两种组队的思路，很明显UFO磁怪+叠翅鲨龙是比较激进的玩法，而凯路迪欧+拉恩德伦斯则是比较稳健，保守的玩法。那么接下去的组队和你的选择也有很大的关系，玩法非常的多，这里我就简单推荐下偏保守的玩法思路。有两只精灵在上一期已经为大家介绍过了，勇武秃鹫+球桶菇的组合可以很好地抵挡大多数组合（当然都弱冰），考虑到冰系的物攻手不多，并且热门的玛狃拉可以靠凯路迪欧去挡，因此防好特攻型精灵即可。同时这个队伍也比较惧怕MEGA喷火龙Y和吊灯鬼，因此最后一只我推荐万能型特盾辉石吉利蛋。几乎可以抵挡90%以上的非强化型特攻手，同时自身有回复，性格选择大胆，努力则是满HP和物防，这样综合耐久得到了强化，保证可以吃下不少特攻精灵的精神冲击。配招的选择方面，生蛋和地球投必带，而在出钉任务交给其它精灵时，可以选择带芳香疗法和电磁波/剧毒。当然，如果选择偏攻的叠翅鲨龙或者拉恩德伦斯，吉利蛋也可以作为一个非常不错的出钉手。

最终，我推荐的队伍组合是：MEGA莎娜多，凯路迪欧，拉恩德伦斯，勇武秃鹫，球桶菇，和吉利蛋。

最后，如果感兴趣的朋友可以来我的哔哩哔哩空间看一下前几期的视频分析，里面介绍了不少实战中吉利蛋以及其它精灵的用法，而本期队伍的分析也会在不久的视频空间更新实战视频，如果希望看到实战效果的聚聚们也非常欢迎来讨论学习：http://space.bilibili.com/735977

文/风岚醉 编/昴星团

口袋妖怪全国大师赛



夏季赛道馆战速报

※ 本文中“全国大师赛”为玩家组织的民间比赛的赛事名称，非国家或官方举办。

上辑的文章中，主要对口袋妖怪全国大师赛春季赛的最后使用率进行了简要分析，并精选了一些选手的精品队伍和对战。而笔者这篇文章截稿时，夏季赛已经开始了一个多月了，那么本辑就给大家带来夏季赛的五个道馆的详细介绍，包括五个道馆的经典队伍和精彩比赛分享给大家（介绍的队伍和比赛用的队伍不一定相关）。当然按照惯例还是要先介绍一下夏季赛的道馆挑战规则。

相比春季赛（春季赛规则见我上辑大师赛的文章），夏季赛的道馆挑战赛禁止了踩影特性，开放了丘雷姆普通形态、MEGA钢嘴娃娃、MEGA拉迪奥斯和MEGA拉迪亚斯。开放的三只MEGA精灵都是强攻能力非常出色的精灵，但是都有一定的缺陷，钢嘴娃娃的问题就在于速度，MEGA兄妹相比携带心之水滴能力也欠缺不少，尤其是MEGA拉迪奥斯增多了很多无效的种族（虽说可以打双刀），有些浪费。而丘雷姆普通形态一直是神兽中的鸡肋，在PO、PS等平台的规则里也常年不在禁兽列表之内。总的来说，MEGA钢嘴娃娃的下放带有正赛前的测试性质，而MEGA兄妹和丘雷姆普通形态在自身能力和580种族条款的双重制约下，其实也没有必要禁止。禁止踩影特性是不希望玩家用过于无脑的限制交换的手段来击破对手的防线。在上辑的大师赛文章中，也介绍过踩影+高速联攻的破盾体系的强大之处。本次比赛禁止了踩影特性，也算是希望看到更多样化的攻防吧。

挑战者挑战道馆需要遵守以上的规则，所有道馆通用；道馆方在遵守规则的同时，还根据自身的特色有一些特别的限制。

好了，该说的都说了，让我们马上进入正片。

疾风道馆



道馆简介

疾风道馆，正如其名，其疾如风，战斗风格和队伍风格都是以速攻为主，道馆的主题就是“快”。疾风道馆的队伍中至少有一只精灵的速度在计算道具加成的情况超过130速度种族的极限值。另外，队伍中至少有一种“风”类型的技能，比如绿叶风暴、银色之风、顺风、怪风、岩浆风暴等等，或者队伍中含有疾风之翼特性的精灵。

疾风招牌队伍分享

首先给大家介绍疾风道馆的招牌队伍，这里要注意（本文介绍的）队伍的努力分配全按照50级计算。队伍组成是钢嘴娃娃+拉恩德伦斯灵兽形态+洗衣机电鬼+钢钻鼹鼠+三颜龙+火矢鹰。反映道馆主题的精灵是携带专爱围巾的钢钻鼹鼠（速度过了130种族线）和火矢鹰（疾风之翼特性），光看配置确实也是一个强攻的队伍，给人的感觉非常铁血与刚烈，下面给大家带来详细介绍。

钢嘴娃娃



打落+铁头+嬉戏+突袭，特性威吓，性格固执，道具钢嘴娃娃石
努力分配：4HP/252物攻/252速度

MEGA钢嘴娃娃的特点是输出特别高，但是碍于速度问题需要一定的输出环境。钢嘴娃娃的技能组合较为丰富，除了这次使用的四招外，还可以用炎之牙、剑舞、气合拳、替身等技能，每一种组合都可以使钢嘴娃娃成为一个队伍的战术核心，因为钢嘴娃娃的输出几乎是决定性的，它每一次上场就能给对方的联防造成很大压力，而不同战术的钢嘴娃娃有不同的输出方式，需

要不同的队友配合。这种四攻钢嘴娃娃属于比较稳健的游击类型，前期无脑打落，中期能否创造足够的上场机会用双本压制对手是比较关键的点，后期残局状态时突袭能起到收人头的作用。这种钢嘴娃娃没有绝对的爆发，靠的是伤害的不断积累，慢慢将优势打出来。

拉恩德伦斯灵兽形态

地震+蜻蜓点水+打落+石砾，特性威吓，性格开朗，道具剩饭
努力分配：4HP/252物攻/252速度

拉恩德伦斯灵兽形态自出现开始就成为了蜻蜓点水游击的最佳选择之一，在本队中考虑到中转格斗系以及钢钻鼹鼠的问题，道具选择了剩饭而不是专爱围巾，这样的话也可以带石砾充当钉子手。拉恩德伦斯灵兽形态和钢嘴娃娃本身的相性也是不错的，帮助钢嘴娃娃免疫了地面系的攻击，而且与钢嘴娃娃形成的双威吓组合和蜻蜓点水也为它创造了较好的输出环境。

洗衣机电鬼

鬼火+高压水泵+变压+分担痛苦，特性浮游，性格大胆，道具剩饭
努力分配：252HP/32物防/224速度

事实上与钢嘴娃娃配合得更好的游击手是洗衣机电鬼，因为洗衣机电鬼是特攻向的，能压制常见的物理盾牌，而且能中转钢嘴娃娃非常惧怕的高速火系精灵，而拉恩德伦斯灵兽形态的这个配置则不足以强拆物盾为钢嘴娃娃开路。洗衣机电鬼也算是万金油联防精灵了，能中转很多热门精灵，在队伍中本身除了配合钢嘴娃娃上场外，还能与拉恩德伦斯灵兽形态形成蜻蜓点水+变压（俗称UTVS）的游击战术，压制对手血量。

钢钻鼹鼠

地震+岩崩+铁头+高速旋转，特性破格，性格开朗，道具专爱围巾
努力分配：4HP/252物攻/252速度

队伍的工兵选择了围巾的钢钻鼹鼠，虽说有一定风险，但是考虑到面对MEGA迪安茜，龙舞快龙，MEGA雷电兽和仙系精灵的强攻时必须要有先手逼退对手的能力，而且队伍本身需要一个高速精灵救场，因此钢钻鼹鼠还是带了围巾。相比拉恩德伦斯灵兽形态，钢钻鼹鼠能对洗衣机电鬼造成更大的威胁，如果队伍中只有拉恩德伦斯灵兽形态作为电免，那么洗衣机电鬼便可以肆无忌惮地变压游击，因为拉恩德伦斯灵兽形态没有办法和洗衣机电鬼对拼，但是如果加上了破格特性的钢钻鼹鼠，洗衣机电鬼就要小心行事了。

三颜龙

蜻蜓点水+恶之波动+流星群+火焰放射，特性浮游，性格保守，道具专爱眼镜

努力分配：4物防/252特攻/252速度

队伍的特攻爆发点选择了能和队伍本身形成较好联防，而且又有蜻蜓点水游击的三颜龙。三颜龙双本的盲点仙系往往会成为钢嘴娃娃输出的空档，这时候蜻蜓点水的作用就能发挥出来了，当然如果钢嘴娃娃上场时机不好，也可以换上洗衣机电鬼或者拉恩德伦斯灵兽形态保证自己的进攻节奏。另外三颜龙配合钢钻鼹鼠也能让洗衣机电鬼陷入技能选择的困难。

火矢鹰



蜻蜓点水+烈焰驱动+勇鸟+梦话，特性疾风之翼，性格固执，道具专爱头巾

努力分配：252物攻/4物防/252速度

本队的主题精灵，同时也是先制救场精灵，为了救场力度选择了固执性格和专爱头巾，另外考虑到全队缺少防催眠的手段，因此让火矢鹰带上梦话去对付草系精灵的催眠粉，不过注意梦话勇鸟是不会先手的。当然，把梦话换成顺风，在炮灰前使用配合钢嘴娃娃也是不错的选择。

整体讲解

这是一个相当干净利落，简洁明了的队伍，尤其是努力值，几乎清一色的252大法。队伍的基本思路就是UTVS游击，靠钉子和UTVS积累伤害，配合钢嘴娃娃上场输出，后期靠火矢鹰勇鸟清场。虽说队伍的核心是MEGA钢嘴娃娃，不过本身也不会对它过于依赖，因为除了洗衣机电鬼外，每一只精灵都有足够的爆发力。队伍的主要联攻轴是仙+恶，也就是钢嘴娃娃配合三颜龙，这个组合的盲点只有钢嘴娃娃和仙灵钥匙，而且这两只精灵一个物攻一个特攻，输出非常高，三颜龙还有蜻蜓点水游击，配合相当好。这个队伍比较怕的是钉子+勾魂眼体系，尤其是MEGA勾魂眼的联防，因为这不算是一个很稳的队伍，尤其是钢钻鼹鼠这一环，如果在耗血过程中没有靠先读压制住对手，那么我方恐怕是经不起消耗的。

精彩比赛解析

比赛录像：CP7W-WWWW-WW2X-HPEU

双方对阵：Kirishima（馆方） VS Alpha（挑战者）

比赛导读：本场比赛Kirishima的队伍

就是上面介绍的这个，Alpha的队伍是MEGA雷电兽+拉恩德伦斯灵兽形态+蘑菇斗士+洗衣机电鬼+拉迪奥斯+铁甲螳螂，同样是一个以UTVS游击为主体的队伍。这场比赛馆方的仙恶联攻一开始就发挥了很大的威力，Alpha的洗衣机成为了三颜龙上场的空档，在馆方同时有三颜龙和钢钻鼹鼠的时候，洗衣机电鬼确实有选择的困难。三颜龙仗着蘑菇斗士本身没什么耐久，无脑恶波，打掉上来抵挡的铁甲螳螂一半HP，接着钢嘴娃娃MEGA进化，无脑打落收掉铁甲螳螂，占据主动。不过馆方队伍也存在问题，那就是除了专爱围巾的钢钻鼹鼠基本拿MEGA雷电兽没辙，Alpha也凭借雷电兽的发挥给馆方造成了很大压力，逼迫其通过炮灰再换钢钻鼹鼠压制。而后出现了一次关键性博弈，围巾钢钻鼹鼠（馆方其他精灵是健康的MEGA钢嘴娃娃、拉恩德伦斯灵兽形态和洗衣机电鬼）面对对手满血的MEGA雷电兽和三成血的专爱围巾拉恩德伦斯灵兽形态（Alpha其他精灵是拉迪奥斯和蘑菇斗士），钢钻鼹鼠可以选择地震或者铁头，Alpha可以选择留场火焰放射或换拉恩德伦斯灵兽形态，任何一方读错都会陷入极为不利的局面，那么最后谁赢得了这次博弈？卖个关子，大家去看视频吧！

狂澜道馆



道馆简介

狂澜道馆，意为攻势像狂暴的波澜一般镇压全场，其队伍的特点是最多存在两个能主动触发的HP回复技能或者特性，包括：光合作用、能量吸入、回复指令、偷懒、朝阳、月光、扎根、羽休、液态圈、生蛋、睡眠、自我再生、饮奶、寄生种子、分担痛苦、再生力特性和毒疗特性。通过这样的自我限制，展示出韩信那样置死地而后生的决心，在与挑战者激烈的对攻中分出胜负。

狂澜招牌队伍分享

狂澜道馆的队伍是钢嘴娃娃+叠翅鲨龙+波尔托罗斯+玛利露利+上忍蛙+剑盾魂，看上去确实是一个强攻流刚正面的队伍，每一只精灵都有非常出色的进攻能力，确实狂澜道馆在限制了自身回复的情况下，最好的战术就是更快地打垮对手，那么下面来看看狂澜道馆是如何具体构建自己的进攻思路的。

钢嘴娃娃



剑舞+嬉戏+突袭+炎之牙，特性威吓，性格固执，道具钢嘴娃娃石
努力分配：132HP/252物攻/124速度

全队的核心是剑舞的钢嘴娃娃，和疾风队的不同，剑舞的钢嘴娃娃可谓是队伍的真正核心，输出可以做到绝大部分的主耐久精灵吃不下嬉戏，强攻型精灵吃不下先制的突袭。然而为了能在剑舞后尽可能多次输出，就需要队友给它创造良好的条件。一般来说钢嘴娃娃是这个队胜利的条件，所以最好保持健康后期上场，或者找到机会，比如面对水都兄妹（拉迪奥斯和拉迪亚斯）可以上，在早期撕开对面联防。努力分配是过65速度种族无努力，比如铁甲螳螂和月精灵，顺带过了巨甲龙和玛利露利等精灵也是很不错的；满物攻，剩下给HP。可能有人会觉得钢嘴娃娃物攻都这么高了，不需要拉满，但其实不然。对抗强攻队确实基本都是一两发搞定，但是没物攻的钢嘴娃娃，做不到两发本系杀吉利蛋和天然特性的沼王，所以其物攻努力对注重耐久的联防队还是很重要的。炎之牙可以换成打落，不过队伍整体会更怕铁甲螳螂，炎之牙也可以直接打死铁盘坚果。打落的优势在于可以读剑盾魂，炎钢兽上场，不过这两个可以依赖预读换上上忍蛙和叠翅鲨龙。因此这个技能带什么属于个人偏好。

叠翅鲨龙



石砾+剑舞+地震+逆鳞，特性鲨鱼皮，性格开朗，道具坚硬头盔

努力分配：252物攻/4物防/252速度

一般来说叠翅鲨龙是队伍首发，不过有时也要看具体队伍换人。坚硬头盔的主要意义在于磨血，比如火矢鹰，拉恩德伦斯灵兽形态（的蜻蜓点水），MEGA露帕兔（的下马威）。除了双本外第三个技能没有选择铁头或石刃，而是选择了石砾，因为队伍没有其他精灵更适合出石砾了，但石砾对队伍来说太重要。首先，它可以帮助队伍达成许多原先达不到的秒杀；其次，可以帮助破除气息腰带。选择叠翅鲨龙剑舞的同时出钉子的另一个考虑是震慑魔法反射特性的精灵，比如MEGA鬼精灵，对着MEGA鬼精灵强行剑舞后，读他换下直接出石砾，不过叠翅鲨龙怕鬼火，所以对于剑舞战术的叠翅鲨龙来说，道具换成绿姆果也很不错。

波尔托罗斯

电磁波+十万伏特+气合弹+觉醒冰，特性恶作剧之心，道具生命玉
努力分配：4HP/252特攻/252速度

波尔托罗斯在强攻队中的地位是很高的，最主要的原因就是它的先手电磁波。如果不小心给了对面机会强化，面对一只龙舞过的MEGA喷火龙X，火+龙的打击面足够让龙+钢+高速的组合吃瘪。波尔托罗斯的先手电磁波可以很好地解决这个问题。其次就是电+飞行的属性，之前也说了，火矢鹰是强攻队的一大威胁，而波尔托罗斯就可以很好地压制它。对抗强攻队，波尔托罗斯是玩的时候最需要注意的精灵，因为它就像是一个保险。攻击技能上十万伏特+觉醒冰基本是标配，带命玉威力也是基本必要，不然觉冰秒不掉叠翅鲨龙、拉恩德伦斯灵兽形态等精灵。气合弹主要打的是钢钻鼹鼠，这是一个很常见的挡波尔托罗斯的精灵，再加上钢钻鼹鼠是强攻队普遍惧怕的。 电磁波就是压制龙舞后的精灵的一层保险，也是它的一大特色。

玛利露利

打落+嬉戏+攀瀑+水流喷射，特性大力士，性格固执，道具突击背心
努力分配：240HP/252物攻/16速度

玛利露利，凯路迪欧，上忍蛙，MEGA暴鲤龙都是比较热门的水系，这几只也都是有些威胁的精灵。上面三只都没有良好的水抗性，突击背心玛利露利可以很好地解决问题，多一个先制技能对于强攻队来说也是很不错的。仙系在六代简直就是亲女儿，配合钢嘴娃娃双仙系的打击可以造成很大威胁。另外，玛利露利可以压制MEGA喷火龙X，因为带了突击背心也可以强行反制剑盾魂。

上忍蛙

恶之波动+冷冻光线+尘埃喷射+过

肩摔，特性变幻自在，性格天真，道具生命玉
努力分配：4物攻/252特攻/252速度

上忍蛙属出色的残局精灵，高速、高打击面，再加上《ORAS》新给的毒和斗，基本很少能有阻挡它的精灵了。上忍蛙配合钢嘴娃娃的联攻效果很好，因为上忍蛙可以打击强力地面盾，呆河马——这类精灵虽然钢嘴娃娃也可以硬拼，但是也要付出一定代价，有可能被地震震到残血，或是被沸水拼出烧伤，有了上忍蛙就多了一份进攻保障。上忍蛙+钢嘴娃娃+叠翅鲨龙的核心有着良好的联防联攻，以及彼此压制相互的敌人。

剑盾魂

王者之盾+圣剑+影袭+影子球，特性战姿切换，性格冷静，道具剩饭
努力分配：252HP/252特攻/4特防

虽然以上几只的进攻方面很出色，但是强攻并不代表没有联防。剑盾魂带来的是很多抗性，以及强大的本系影子球输出。剑盾魂的几个天敌，勇武秃鹫，手刀超人，炎钢兽等基本都可以考虑让队友钢嘴娃娃、波尔托罗斯、叠翅鲨龙来解决。影子球+鬼先制基本就可以强行抗一发伤害，可以击杀很多精灵，比如波尔托罗斯和拉恩德伦斯。圣剑主要还是对付手刀超人的换进，队伍整体不怎么能挡手刀超人，碰到的话需要注意。

整体讲解

狂澜的主题就是强攻，这就是一支有互相配合的强攻队。笔者对强攻队的主要理解，一个是双换。因为强攻队的联防没有那么完美，然而双换可以很大程度上解决这个问题。比如在强攻的精灵中，除了拉恩德伦斯应该就基本没有可以直接对着钢钻鼹鼠上场的了，飞行系怕岩崩，浮游又怕破格地震。但本队没有带拉恩德伦斯，就得在预先判断对面会上钢钻鼹鼠的情况下换上可以压制的精灵，比如上忍蛙。虽然上忍蛙不可能直接吃地震上，但是双换却能使它无伤上场。组队的时候优先考虑的不一定是“我怎么挡这只”，而是“我哪只可以压制它”。第二点是知道什么时候该牺牲什么精灵，这个是特别重要的核心。很多刚接触的玩家总是会想留着每一只精灵，从而被对方不断逼换，造成压制。但是有时候牺牲一只精灵，从而达到另一只的无伤上场，就能占得主动。这个队伍确实也有不少惧怕的精灵，可以做一些针对性调整，比如把叠翅鲨龙的道具换成专爱围巾对付MEGA雷电兽和MEGA露帕兔，或者干脆使用物耐的坦克型叠翅鲨龙。上忍蛙的攻击技能变化也非常灵活，可以根据需要或者喜好调整。另外，队伍的威胁还有手刀超人、专爱围巾或者挖沙特性的钢钻鼹鼠、猛犸猪等，遇到这些精灵就要注意上文提到的两点了，双换压制以及合理炮灰。

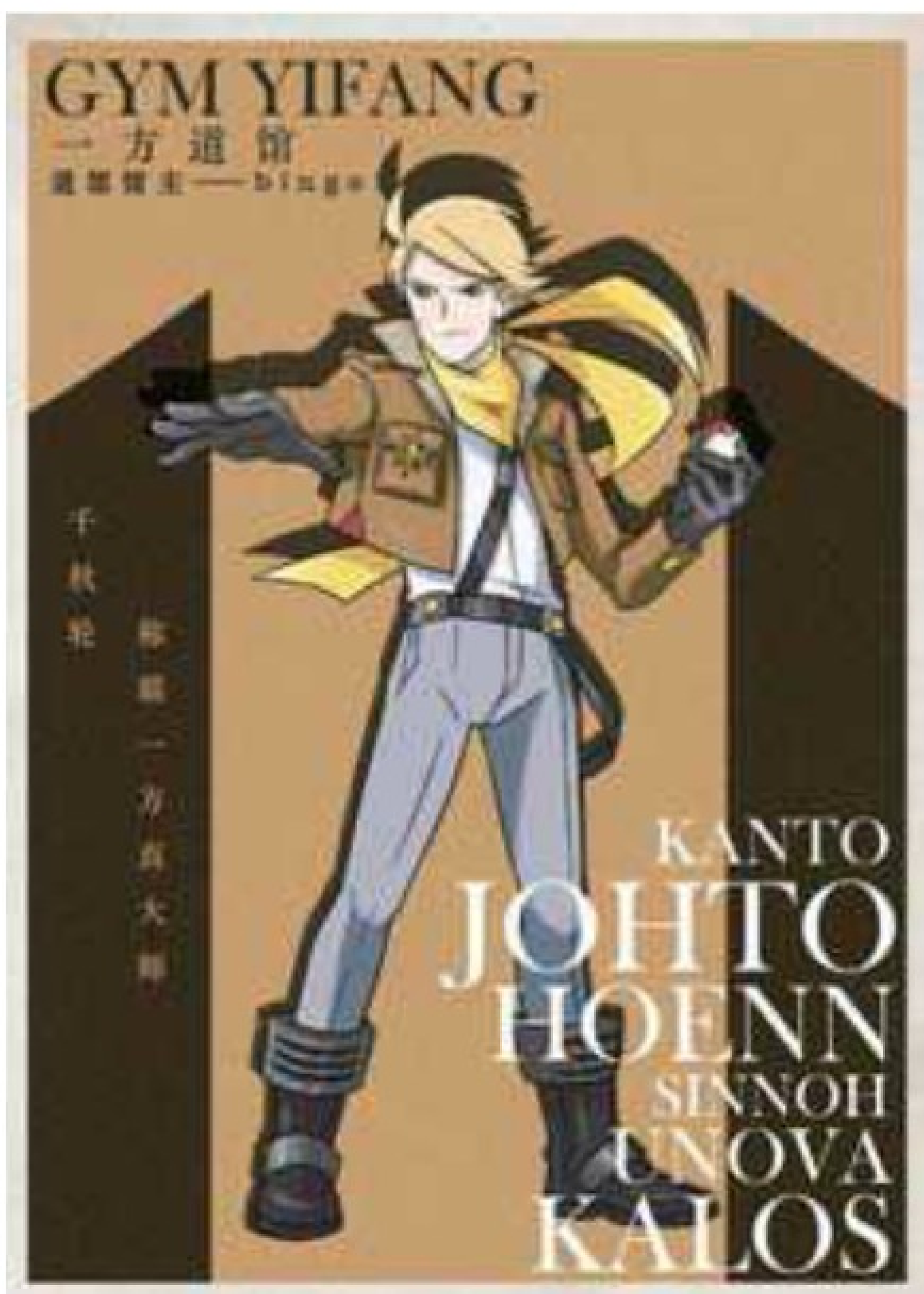
精彩比赛解析

比赛录像：J9WW-WWWW-WW2X-JUGQ

双方导读： puck（馆方）VS scar（挑战者）

比赛导读： 馆方的队伍是洗衣机电鬼+耿鬼+钢钻鼹鼠+火矢鹰+双柱力王+MEGA喷火龙Y，挑战者的队伍是上忍蛙+3D龙Ⅱ型+呆河马+藤王蛇+MEGA铁甲螳螂+拉恩德伦斯灵兽形态。这场比赛挑战者的队伍配置令人印象深刻，觉醒岩的藤王蛇开局就在替身的掩护下击杀了火矢鹰，而后，坚硬头盔的睡眠梦话呆河马直接打残钢钻鼹鼠，让馆方陷入了非常被动的局面。不过挑战者的队伍也存在问题，整体上不挡状态尤其是鬼火，馆方利用洗衣机电鬼不断骚扰，以至于前期没有劣势到不可逆转的形式。在中期阶段，馆方利用戏法耿鬼调戏挑战者的3D龙Ⅱ型和藤王蛇，又漂亮地读换用MEGA喷火龙Y带走呆河马，不过挑战者拉恩德伦斯灵兽形态销魂的大爆炸带走双柱力王后，馆方剩下的洗衣机电鬼、耿鬼和MEGA喷火龙Y面对一个满血的上忍蛙瞬间陷入被动，洗衣机电鬼被尘埃喷射打到接近红血，MEGA喷火龙Y更是直接被垃圾桶丢死，不过这也让馆方看出了上忍蛙极限物攻的配置，换耿鬼先手带走上忍蛙。双方面临残血洗衣机+黄血耿鬼打黄血铁甲螳螂+被换上黑泥的黄血3D龙Ⅱ型的残局，场上是耿鬼面对铁甲螳螂。对馆方来说，如果换上洗衣机电鬼被蜻蜓点水，或者留场影子球被子弹拳秒杀都意味着输掉比赛；对于挑战者来说，如果子弹拳被洗衣机电鬼挡下，只能用3D龙Ⅱ型中转鬼火，然后需要再次判断先读耿鬼用冷冻光线还是先读洗衣机电鬼留场用三角攻击，不过冷冻光线能否直接击杀耿鬼是一个未知数；如果挑战者直接读洗衣机电鬼选择蜻蜓点水但被耿鬼反读影子球击杀，那么也会输掉比赛。因此这一回合也是决定胜负的重要博弈，就看双方如何抉择了。

一方道馆



道馆简介

一方道馆即是称霸一方，道馆的特色是只使用同一世代的精灵组成的队伍，比如一代队就只使用编号1～151的精灵，四代队就只是用编号387～493的精灵。使用一个世代的队伍应对各路豪强，这是一种霸气。

一方招牌队伍分享

一方道馆的队伍成员配置是光精灵+地狱猎犬+铁甲螳螂+巨甲龙+飞蝎+雪拉比，这是第二

世代的配置。确实，拥有蚊香王+刺龙王，盔甲鸟+快乐蛋+沼王的第二世代整体的实力是非常强劲的，但是一方道馆的这个队伍在配置上却有些别出新格，接下来就让我们详细看看这个队伍的思路是怎样的。

光精灵



精神冲击+魔力闪光+影子球+接力棒，特性魔法反射，性格胆小，道具专爱围巾
努力分配：6HP/252特攻/252速度

光精灵是队伍的输出核心，事实上馆方选择第二世代的很大的原因就是想玩接力光精灵配合火攻的体系。专爱道具接力光精灵其实也是经典的思路了，虽说光精灵输出能力出色，但是超能属性盲点众多，尤其是恶系精灵还有追击技能，对光精灵的生存威胁极大，因此带一个接力先读对手换上盲点，然后配合队友压制是一个不错的思路。当然在血量控制到一定程度的时候，魔力闪光和影子球也能直接对恶系、钢系大开杀戒。原本光精灵的道具是专爱眼镜，但是碍于整个队伍速度线过低，只能换成专爱围巾，兼具前期游击，后期清场的职能。

地狱猎犬



大字火+恶之波动+替身+挑拨，特性引火，性格胆小，道具剩饭
努力分配：6HP/252特攻/252速度

地狱猎犬是本队的核心之一，其实地狱猎犬原本的位置是炎帝，只不过在实机中神速炎帝的入手难度极大，而且考虑到了580种族限制，因此换成了另一只火系地狱猎犬。总的来说地狱猎犬的强攻能力不如炎帝，但也有自己的特色。一开始挑拨的位置其实是怒之门牙，对于一些没有稳定回复的水系盾牌简直就是噩梦，在面对快乐蛋的时候也往往能把它逼得疲于生蛋，后来觉得挑拨的命中更稳定，而且也有不俗的破盾能力，因此这两个技能就经常换着用了。携带替身是希望减少先读压力，尤其是面对手刀超人和剑盾魂的时候操作空间会更大。至于努力则是简单的252大法，不多解释了。

铁甲螳螂

子弹拳+蜻蜓点水+剑舞+羽休，特性轻金属，性格固执，道具铁甲螳螂石
努力分配：158HP/252物攻/100速度

铁甲螳螂是本队的MEGA位，铁甲螳螂的这种配置兼爆发，救场，游击和中转于一身，可谓是队伍的中流砥柱。在爆发和救场上主要靠子弹拳打击对手的脆皮高速，蜻蜓点水游击能很好地配合接力棒光精灵，比如光精灵读恶系超能系接力棒，就能顺理成章换上铁甲螳螂，再蜻蜓点水压制对手。中转方面因为属性耐久都很出色，而且还有羽休回血，在对抗龙系和仙系以及上忍蛙的进攻中将起到非常重要的作用。后期如果肃清了自身盲点，直接舞起来还有灭队可能。注意这里特性选择了轻金属，因为铁甲螳螂MEGA前后特性一致，MEGA前如果选择轻金属还有可能减少过肩摔的伤害。

巨甲龙

石刃+追击+咬碎+蛮力，特性扬沙，性格固执，道具专爱头巾
努力分配：6HP/252物攻/252速度

考虑到本队的双核光精灵和地狱猎犬都是主打特攻的，因此要考虑对付快乐蛋的问题，铁甲螳螂的瞬间爆发输出有限，因此这里另外选择了拥有本系追击的巨甲龙配合。携带追击，拥有扬沙特性的巨甲龙在限制盾牌血量方面作用明显，尤其是遇到快乐蛋的时候，这样方便核心的输出。同时巨甲龙也能弥补地狱猎犬和光精灵对炎钢兽和火矢鹰的疲软。专爱头巾巨甲龙是队伍爆发力最强的一点，也是整个队伍最大的爆发点，面对联防时经常要靠它强拆。

雪拉比

石砾+蜻蜓点水+亿万吸取+治愈之愿，特性自然恢复，性格胆小，道具剩饭
努力分配：132HP/92物防/32特防/252速度

接着是联防上的考虑，我首先考虑补充的是草系盾牌，草盾在六代的作用变得十分重要，对抗孢子粉末类技能，寄生种子等都是必不可少的。二代草盾里比较靠谱的就是雪拉比，雪拉比的能力均衡，技能丰富，是作非常全能的精灵。在这个队伍中，它的主要作用是钉子手及队医，经常要挡洗衣机电鬼，沸水等热门的精灵和技能。治愈之愿是希望队伍的核心们有第二次输出力挽狂澜的机会。为了保证成功率，努力和性格上选择了极限速度。不过这样意味着主动进攻能力匮乏，因此放弃了第二本系选择了蜻蜓点水以保证一定的机动性，同时与铁甲螳螂形成了游击二人组。

飞蝎

地震+剧毒+羽休+驱雾，特性沙隐，性格淘气，道具进化辉石
努力分配：252HP/252物防/6速度

最后的辅助位选择了蝠蝎的退化形态飞蝎，这也是迫于组队规则的考虑了，道具毫无疑问选择了进化辉石。特性选择沙隐是因为队伍中有巨甲龙，在有些场合可以期待一下奇迹，不过从稳定性上说还是免疫更佳。扫钉手选择飞蝎一是因为这是队伍中惟一的电免，在对抗变压游击战术中电免是至关重要的，另外飞蝎也能较好中转钢钻鼹鼠和拉恩德伦斯灵兽形态。飞蝎本身反制能力差，只能靠剧毒输出，遇到不怕剧毒的强化型精灵比如铁甲螳螂时会很难办。

整体讲解

总体上用世代队对抗普通的队伍都会比较困难，一代没有钢系，怕变压游击，三代怕拉恩德伦斯灵兽形态，四代六代怕钉子，五代怕上忍蛙，二代不论输出和联防都是相当平衡的一代，组队相对容易。队伍起初是专爱眼镜光精灵配合专爱头巾炎帝的体系，后来发展成了一个多核相互配合进攻的体系，操作上对于控血的要求非常高，主要是靠石砾，雪拉比和铁甲螳螂的蜻蜓点水，中期巨甲龙的发挥十分关键，尤其是在面对联防队伍的时候，若能在压血后抓死对手的联防核心，后面的对战就会好打很多。这个队伍的主要问题是高耐久站桩强化，尤其是没有加多少特攻的雪拉比在面对冥想水君这种级别的肉盾时压力会很大，另外满血的铁甲螳螂几乎是仅有的能中转上忍蛙的精灵，一旦铁甲螳螂不健康，那就意味着需要靠炮灰加专爱围巾光精灵对付上忍蛙。

精彩比赛解析

比赛录像：EGWW-WWWW-WW24-78XB

双方对阵：OHKO（馆方） VS Homiga（挑战者）

比赛导读：馆方的队伍是上面介绍的这个二代队，凑巧的是，挑战者也使用了一个二代队：蚊香王+核果怪+刺龙王+月精灵+MEGA大力甲虫+叉字蝠，这是一个雨天配置，其中馆方对刺龙王的压力是比较大的，因为惟一能挡的雪拉比反制能力不足，还有可能被冷冻光线秒杀，更不用说被撒了钉子的情况。比赛一开始双方就围绕钉子展开了周旋，第二回合围巾光精灵用精神干扰打倒核果怪，光精灵冒着被导弹针秒杀的风险毅然留场精神干扰，竟然弹回了核果怪的石砾，真是艺高人胆大。而后地狱猎犬抓住核果怪的空档上场控场，不过面对特耐蚊香王+月精灵的组合没有捞到便宜，但是馆方的意识非常到位，多次成功限制了挑战者的核果怪上场，并利用石砾和铁甲螳螂+雪拉比的双重蜻蜓点水压制住血线并掌控节奏，地狱猎犬一个恶之波动触发了害怕，把蚊香王压到红血，局面大优。不过第二十六回合峰回路转，巨甲龙石刃Miss导致核果怪成功清钉，光精灵来反石砾又直

接被螺旋球带走，挑战者一定程度地扳回局面。第二十八回合双方展开博弈，刺龙王因为带了专爱道具锁冲浪，馆方场上是地狱猎犬场下有雪拉比，挑战者有叉字蝠。馆方认为挑战者可能直接读雪拉比上场换上叉字蝠，因此留场恶之波动，但是被刺龙王的冲浪直接秒杀，场面陷入被动。不过前期天气手方面馆方保存更好，巨甲龙成功收割蚊香王使得刺龙王的输出环境大受影响，而大力甲虫也要面对飞蝎这一天空之盾，场面陷入胶着，最后鹿死谁手，请各位读者自己看视频！

悟色道馆



道馆简介

悟色道馆，顾名思义，即天也色，地也色，人生色相出一辙；日也色，月也色，昼赶夜随争光泽，是游戏中以颜色为主打的道馆。道馆中的每一个成员的队伍都有自己的一个主打颜色，使用的精灵都属于同一色系，是春季赛时期樱枫道馆的升级版。

悟色招牌队伍分享

悟色道馆的队伍构成是：迪安茜+呆河马+吉利蛋+球桶菇+翻车鱼+勇武秃鹫，咦似乎混入了奇怪的东西，其实闪光的勇武秃鹫也是粉色的，所以这依然是不折不扣的粉色主题队。而且悟色道馆的馆主同时也是春季赛樱枫道馆的馆主，因此相当有粉色情节。下面给大家详细介绍一下配置。

迪安茜

保护+月之力量+钻石风暴+大地力量，特性净体，性格天真，道具迪安茜石

努力分配：4物攻/252特攻/252速度

粉色的MEGA让人很快就想到了迪安茜和瑜珈战士（还有闪光露帕兔），考虑到后者的速度不够而且队



伍更需要双刀输出，因此选择了迪安茜。迪安茜的配招是非常常见的保护三攻，保护确保自己在第一回合能安全MEGA进化，然后疯狂输出就行了。注意迪安茜是全队惟一一个高速高爆发单位，因此必须重点保护，不要过早让其血量见红。另外，迪安茜在面对能力盾时依然有些心有余而力不足，这就需要队友不断磨血创造机会了。

呆河马

冥想+沸水+精神冲击+偷懒，特性再生力，性格大胆，道具剩饭

努力分配：244HP/252物防/4特攻/4特防/4速度

队伍的第二核心选择了慢强化战术的呆河马，为了前期的中转游击能力，特性依然选择了再生力。呆河马本身和迪安茜配合也还行，关键是提供了水抗。呆河马最终强化成型还是非常依赖队友的，遇到异常状态和挑拨都会



很不舒服，需要队友解决清场盲点，而能提供这种破盾需求的或许就是迪安茜了。

吉利蛋

生蛋+芳香疗法+地球投+石砾，特性自然恢复，性格大胆，道具进化辉石

努力分配：252HP/252物防/4特防

迪安茜和呆河马的二人组还有很多问题，比如草系，上忍蛙等，那就干脆加入一只吉利蛋基本解决所有特攻端的问题。配置是队医标配加上反制用的地球投，另外也需要它来撒钉子，这个队伍的反制能力比较差，很多时候输出就是靠石砾了。努力选择极限物耐，这样在物理和特殊两端吉利蛋都能有上佳表现。

球桶菇

亿万吸取+净化之雾+觉醒火+蘑菇孢子，特性再生力，性格大胆，道具黑泥

努力分配：252HP/240物防/16速度

第四只精灵选择了能催眠、能对付站场强化的球桶菇，另外同时解决了上面三只精灵惧怕寄生种子和毒菱的问题。这个队伍如果遇到冥想的水君、天然皮可西还有藤王蛇等精灵确实非常蛋疼，球桶菇的任务就是中转这些强化型精灵，顺便提供催眠辅助迪安茜输出。不过净化之雾对抗草毒同胞，尤其是妙蛙花和球桶菇本身的时候就有点不利了，因此还是保留了觉醒火。努力方面，加足了物耐后再加那一点点特攻意义也不大，干脆把速度加过了呆河马。

翻车鱼

许愿+打落+剧毒+保护，特性再生力，性格沉着，道具坚硬头盔

努力分配：36HP/220物防/252特防

队伍整体上看是比较怕蜻蜓点水游击的，就算球桶菇能挡，但是让对手一直游击也不是事，必须给对手造成压力才行，因而选择了坚硬头盔的翻车鱼。超高的物耐吃蜻蜓点水不是问题，关键是这只精灵还能许愿为迪安茜提供续航，自己也有再生力特性续航。由于翻车鱼本身攻击能力有限，所以干脆只用打落和剧毒反制了。努力上照理来说用了许愿应该多加HP增强治疗效果，但是对战中翻车鱼往往也需要强顶对手的特攻输出下毒或者许愿，因此特耐也很关键，最终还是选择了加强特防以增强翻车鱼的综合耐久。

勇武秃鹫

驱雾+欺诈+羽休+剧毒，特性防尘，性格大胆，道具剩饭

努力分配：252HP/156物防/100速度

最后队伍需要一个清理钉子的精灵，确实这种联防队自身更怕钉子，尤其是地钉，另外队伍也需要一个抗恶的精灵，那么很容易就能想到勇武秃鹫。最后一个技能选择剧毒而不是打落是因为队伍本身输出不高，有时候打掉对手一个剩饭或许没有直接下毒限制更高。速度加过了极限速度的玛利露利，否则一旦遇到腹太鼓+打落配置的玛利露利，基本是直接被推一队的节奏，剩下的都给物耐，以便于中转喷火龙X、大力甲虫等高物攻精灵。

整体讲解

整个队伍是以联防反制为立足点的，利用高耐久精灵与对手周旋，消耗血量，三个再生力特性的精灵，除了迪安茜外人手都有回复能力，确实非常能耗血，用这个队伍必须把握住这一点优势。期间迪安茜不断找机会上场组织一波推进，或者后期靠呆河马控场推队。这是一个非常需要团队配合的队伍，每一只精灵都有重要的职责，尤其是迪安茜，因而对战中不能轻易送炮灰。队伍的主要问题在于主动攻击能力比较差，如果双方都是这种联防队，可能最后只能打完60分钟让系统来判定胜负了。

精彩比赛解析

比赛录像：MPHW-WWWW-WW22-L32Y

双方对阵：lxz（馆方） VS shy（挑战者）

比赛导读：还是先介绍队伍，lxz的队伍是高音蟾蜍+手刀超人（闪）+玛利露利+毒刺水母+重钢蟹+波尔托罗斯，这是一支蓝色主题的队伍，惟一的电免是高音蟾蜍，可以说非常怕电+草的打击面，整体上看攻守还是比较平衡的。挑战者的队伍是上忍蛙+铁甲螳螂+MEGA雷电兽+火矢鹰+凯路迪欧+炎钢兽，如果挑战者能突破馆方的高音蟾蜍，那么事情就会变得顺利，但挑战者同样不好对付馆方配置不明的波尔托罗斯。结果比赛非常戏剧性，馆方的高音蟾蜍一上来就惨遭觉草炎钢兽击杀，但是挑战者后续的操作却接连失误，照理来说面对馆方的重钢蟹，挑战者只要先换上铁甲螳螂挡一个技能，后手蜻蜓点水上火矢鹰即可，但挑战者直接送掉炎钢兽，而且在面对玛利露利时又白送了铁甲螳螂。终于出场的MEGA雷电兽逼得馆方采取炮灰操作，灰一只精灵然后上手刀超人和对手博弈，并成功读中挑战者上凯路迪欧挡手刀超人，直接换上MEGA重钢蟹压制，紧接着思念头槌带走了火矢鹰。这种给挑战者施加的先读上的心理压力导致了后面毒刺水母面对MEGA雷电兽的关键一回合，馆方希望以最小的代价限制MEGA雷电兽的血量，最好能击杀；挑战者希望能尽快打死手刀超人减少后续先读风险，这一回合会是什么样的结局呢？

气象道馆



道馆简介

气象道馆，正如特别篇的主角之一路比所说，阴晴雨雪风，天气任变化，是以游戏中“天气”为主题所设定的道馆。道馆的队伍有着鲜明的天气特色，队伍中至少有一只利用技能/特性施放天气的精灵，在此基础上，还会携带第二只天气手或者一只能利用所选天气的精灵，而且天气手的数量不受限制。天气是对战中重要的场地元素，能自如地应用天气的效果，是对自己对战层次的一种升华。

www.dooland.com

气象招牌队伍分享

气象道馆给大家带来的队伍是：喷火龙+巨甲龙+皮可西+钢钻鼹鼠+凯路迪欧+妙蛙花。嗯，两个天气手再加上有天气特性的妙蛙花和钢钻鼹鼠，确实是天气特色鲜明的队伍呢，下面是队伍的详细介绍。

喷火龙



大字火+羽休+太阳光线+气合弹，特性太阳力量，性格保守，道具喷火龙石

努力分配：140HP/4物防/244特攻/4特防/116速度

本队MEGA喷火龙Y（以下简称Y喷）的努力有些特别，这是考虑到了为后面的高速天气输出手开路，因而选择了极限加强输出强行破盾的打法，尤其是妙蛙花非常头疼的炎钢兽，而保守Y喷的气合弹对炎钢兽的伤害是毁灭性的。速度上，Y喷只是过了70速度种族的极限，其余的给了耐久，这是考虑到配了羽休，因此希望Y喷在和一些一发秒不掉的中低速PM的对攻中占据更多优势。

妙蛙花

催眠粉+亿万吸取+淤泥爆弹+觉醒火，特性叶绿素，性格保守，道具生命玉

努力分配：28HP/12物防/248特攻/4特防/216速度

叶绿素精灵选择本身个人能力最强的妙蛙花，由于晴天只有五回合的缘故，放弃了成长强化，转而使用催眠粉控场，配合三攻的基本打法。也是因为没有强化，考虑到输出上可能会出问题，因此选择了保守提升力度，不过就要牺牲一下速度的覆盖面。努力方面，速度加到了晴天下发动特性后超过专爱围巾的叠翅鲨龙的水平，HP加到10的倍数减1，以保证在加了一定的耐久的同时因生命玉每回合损失的HP百分比最小。

巨甲龙

追击+咬碎+蛮力+石刃，特性起沙，性格固执，道具专爱头巾

努力分配：252HP/252物攻/4速度

巨甲龙和Y喷一直是不错的队友，因为一个注重物理爆发，一个注重特殊爆发，而且它能有效打击这种Y喷的盲点——火系本身，尤其是火矢鹰这只晴天天敌，还有龙系精灵（比如快龙、拉迪奥斯等），因此两者能形成良好的联攻配合。更重要的是，巨甲龙本身还有追击打击残血，这样能限制对手的靠炮



灰反杀策略，有时候Y喷站场，对手换上30%左右HP的蓝水都，大字火Miss确实是很尴尬的事情，如果有巨甲龙追击收割掉残血，就能避免一些对手用残血赌Miss反打的策略。另外，巨甲龙是本队的物理爆发点，队伍经常需要巨甲龙在控血后强拆盔甲鸟、蝠蝎等物理盾牌，配合挖沙的钢钻鼹鼠后期一波清场。

钢钻鼹鼠

地震＋岩崩＋铁头＋高速旋转，特性挖沙，性格固执，道具突击背心
努力分配：44HP/244物攻/4物防/4特防/212速度

挖沙的钢钻鼹鼠同样没有选择剑舞，因为队伍本身天气就变化多端，不会指望巨甲龙放出五回合的沙暴后就靠钢钻鼹鼠高速清场，倒不如选择三攻高速旋转让主力输出精灵上场更加舒服。速度上，钢钻鼹鼠在种族上更有优势，选择加到在翻倍后超过带专爱围巾的速度种族为111的精灵的极限速度，本身速度也超过了70速度种族的极限速度，性格当然还是选择固执保证输出。虽说少了剑舞会在爆发力上有欠缺，不过一旦巨甲龙清理了物理盾牌，那么后期钢钻鼹鼠在沙暴下是能展现出强大的残局能力的。

皮可西

石砾＋月之力量＋生蛋＋电磁波，特性魔法守护，性格大胆，道具剩饭
努力分配：244HP/252物防/4特攻/4特防/4速度

目前本队的四个天气精灵对异常状态的中转能力不强，而且队伍需要一个钉子手，再考虑到联防的问题，所以第五只精灵选择了皮可西。皮可西能免疫剧毒和烧伤，在沙暴下作战也不会损失HP，而且能为鼹鼠分担挡龙系，为Y喷和妙蛙花分担挡格斗系的任务，从而保证主力的血量，地位很重要。技能上，因为队伍缺少钉子手因此选择石砾，考虑到队伍有效的基础速度不足，因此选择电磁波配合，那么除了生蛋外，攻击技能也只能选择一个单本了。努力上选择了主物耐，因为特殊防线有巨甲龙可以扛几次，何况皮可西还有中转格斗系重任。

凯路迪欧

高压水泵＋沸水＋神秘之剑＋觉醒

电，特性正义之心，性格胆小，道具专爱眼镜
努力分配：4HP/4物防/248特攻/252速度

最后加入凯路迪欧是为了联攻联防的考虑。晴天本身最怕的是火系本身反打，沙暴比较怕的是水系的强攻，所以水系本身还是比较重要的。另外因为有晴天，这只水系必须要有第二本系使得其即使在晴天下也能打出可观的伤害，不至于拖队伍的节奏，而且队伍希望能有中转手刀超人和打落的精灵。这样看来高种族的凯路迪欧确实是最佳人选了，不仅能在一定程度上帮助分担水、火、恶攻击的伤害，自身也能打出很高输出，符合全队的节奏。

整体讲解

这是一支非常具有道馆特色的队伍，思路很简单，就是以两种天气作为队伍主题再选择两只精灵联防辅助。这个队伍当做普通队来打不一定好用，不过事实上这种非常考验玩家大局观和先读的队伍玩起来也是非常有乐趣的。你需要判断对手的阵容决定用哪种天气主攻更加合适，以制定全局战术。另外由于队伍的联防不稳固，经常需要读换（读对方换人，自己同时换上能压制对手的精灵）来控制局面，该炮灰的时候也应当非常果断以避免更大的损失，这也非常考验玩家的心理素质。

精彩比赛解析

比赛录像：W8PW-WWWW-WW22-XAMY

双方对阵：**オジャマ-**（馆方） VS Blast（挑战者）

比赛导读：馆方使用的队伍是Y喷+巨甲龙+仙精灵+洗衣机电鬼+钢钻鼹鼠+拉恩德伦斯灵兽形态，这个队伍又是一个Y喷+巨甲龙的体系，不过配合天气输出的精灵只有钢钻鼹鼠，输出更依赖天气手本身，尤其是Y喷的特攻爆破能为钢钻鼹鼠提供不少便利。挑战者的队伍是拉恩德伦斯灵兽形态+双柱力王+钢帝企鹅+玛利露利+MEGA大钳甲虫+UFO磁怪。可见馆方的洗衣机电鬼是非常关键的点，一旦洗衣机被突破，那不要说玛利露利难以阻挡，MEGA大钳甲虫也只能靠巨甲龙放沙暴然后上挖沙钢钻鼹鼠才能反杀。一开始双方打得有来有回，双柱力王和Y喷互相把对方打到残血，**オジャマ-**希望保留残血Y喷而换上洗衣机电鬼挡音速拳。此时，Blast看准了洗衣机电鬼不会对根性特性的双柱力王使用鬼火，而借晴天的优势机会直接换上拉恩德伦斯灵兽形态，这招看似是挑战者读洗衣机电鬼变压失败而损失大量HP，实际上Blast根本没有在乎拉恩德伦斯灵兽形态的剩余血量，下个回合一个大爆炸直接将洗衣机电鬼炸成残血，丧失了中转大钳甲虫和玛利露利的能力。不得不说，挑战者能捕捉到这样一个时机是相当不容易的，而馆方没有意识到洗衣机电鬼可能会被拉恩德伦斯灵兽形态打残而留场，直接陷入被动，因为后面的回合或许他只能靠炮灰来对付挑战者的MEGA大钳甲虫

和玛利露利。对馆方来说，后面仅有的机会就是逼出挑战者的钢帝企鹅，并同回合换上洗衣机电鬼，利用分担痛苦复活，洗衣机电鬼能复活的话，那就能翻盘。对于挑战者来说，就是要避免这样的情形。道馆方的仙精灵就是一个很好的勾引钢帝企鹅的精灵，而且场上还有石砾，钢帝企鹅如果带了驱雾那也是一个空档，这些条件给了道馆方翻盘的契机，但是**オジャマ**–是否能分析并把握住这样的机会呢？就请大家看视频了。

通关选手感言

在笔者截稿时，已经有不少优秀的玩家通过了道馆的考验，拿到五个道馆徽章的他们将在八月的正赛一展自己的对战风采。下面就让我们看看部分“通关”选手们的感言。

我是一名去年10月刚刚入坑的玩家，因为受到冬季赛视频的感染，我入了实机，买了《Ω红宝石》。刚开始6v6对战时，我连属性克制都不清楚，烧伤减半物攻等对战常识也是一无所知。然而随着在口袋妖怪全国大师赛与聚聚们的对战中，我一点点地向前进，向前摸索，实力大有长进。这里要感谢帮助过我的队长——折纸鸡，他在与我对战后，不断地对我的废操进行指导。还要感谢当时的蔷薇、樱枫、豪雨、狂沙道馆守馆人也给了我很多的帮助（尤其是sasa和皮卡夫妇），让我这个懵懂的新手在历练中逐步成长。在我眼中，大师赛是一个很好的对战平台，这不仅是我与各位聚聚互相交手共同进步的平台，也是我结识各位聚聚，各位同好者的平台，也是因为大师赛，我交到很多朋友和志同道合的人，感谢村长为我们提供的平台，感谢大师赛的所有人，我会努力做得更好。

——by 夏季赛正赛选手 炎烈之剑

没想到最萌萌哒的我是第一个通关的，感谢村长，感谢大师赛，很开心。

——by 夏季赛正赛选手兼悟色道馆副馆主 杰克萌萌哒

大师赛，数人竞技，同梦想，共进步。踢馆历程，一路风风雨雨，五大道馆给我了很多历练。悟色的袜神开拓了我的视野，展示很多精灵的不同用法；一方的玛钱力拼人品，与我竞争谁更加“欧洲人”（Ps. 圈内把运气很好的人称为欧洲人，把运气很差的人称为非洲人）；气象的丸子狂抢天气，天气对攻展示战斗美学；狂澜的风王攻势如潮，若非失误或许将战况更惊心动魄；疾风狂沙喜欢猜心，其名言是“玩心么，少年”。甘拜下风的我仅是欧洲人附身，侥幸逃脱。纵观夏季赛，望大家旨在快乐，打得开心。愿大师赛一帆风顺，圆满成功，祝所有参与者不断进步，崭露头角。

——by 夏季赛正赛选手 猫小明

大家好，我是绯舞酱。口袋妖怪全国大师赛夏季赛终于通关了，挤进了前16的末班车，数字是幸运数字的⑨。春季赛我也参加了，并且是预约到次数最多的挑战者（你们不要打我我报警了），蔷薇两次（过关），樱枫六次（过关），豪雨五次（过关），狂沙十六次（未过关）。努力到了春季赛的最后一天，最后一场应该能赢的，但被自己浪掉了非常的不甘心。虽然整个寒假都投入进去了，但是我感觉非常开心，是大师赛让我深深地爱上6v6。感谢在我还不知道6v6只知道单打的时候，肯将一切教给我的人。在当中空白的时间，我拜到了值得依赖的师傅——狂沙聚聚，狂沙老师帮我分析了我队伍的不足，并且无私地教了我组队的思路（虽然我组出来的队伍还是一样菜），并使我完善了现在常用的一支队伍，真的非常感谢，ありがとうございました！

夏季赛众望所归地来了，我也是第一时间就参加了，经历了一个春天的磨练以及在B站等地方偷学技艺后，我比刚来大师赛的时候多了些许信心。于是在开幕的第一天，被皮导无情2–0。在春季挑战狂沙道馆的时候皮导也曾经无情红血1–0了我。预约很难，所以约到了一定全力以赴。之后挑战道馆我带了老师给我建议的队伍，属于我的队伍（然而在队伍的构成上有很多别的聚聚的影子，那些都是细节，无视无视）。五个道馆都是靠着这些孩子过的，真的非常开心。以上，绯舞的夏季赛挑战后感。

——by 夏季赛正赛选手 绯舞

大师赛是一个高手如云的地方，一路坎坷的预约+踢馆，第一次与一方的战斗还依然记着，那次打布朗兄，布朗兄的队伍基本在被我克制的情况下把我打到认输，那一场战斗让我明白无论对方是什么队伍都不可掉以轻心。有了春季赛道馆的经验，在夏季赛道馆的踢馆战斗中，我不再感到紧张，一直用平常心去战斗。很感谢大师赛这个平台，大师赛前的我还是个不懂联防只知道硬攻的玩家，后来在大师赛中逐渐摸索，一步步走来一步步艰辛，不管怎样，努力了，通关了，值得了。祝大师赛一帆风顺，越办越好。

——by 夏季赛正赛选手 银河

本期的大师赛相关介绍就到这里结束了，不知道大家看了以后是否能有收获，总之希望大家能喜欢，同时欢迎各位关注、参与大师赛，下面是我们的联系方式：

大师赛的官方网站：http://108rencun.com/pokemon/

微博：http://weibo.com/pokemon108

官方QQ群：217544284

欢迎各位口袋玩家的加入，我们会越办越好！

夏季道馆挑战赛 口袋妖怪 全国大师赛 2015 SUMMER SEASON



毛绒布偶DIY

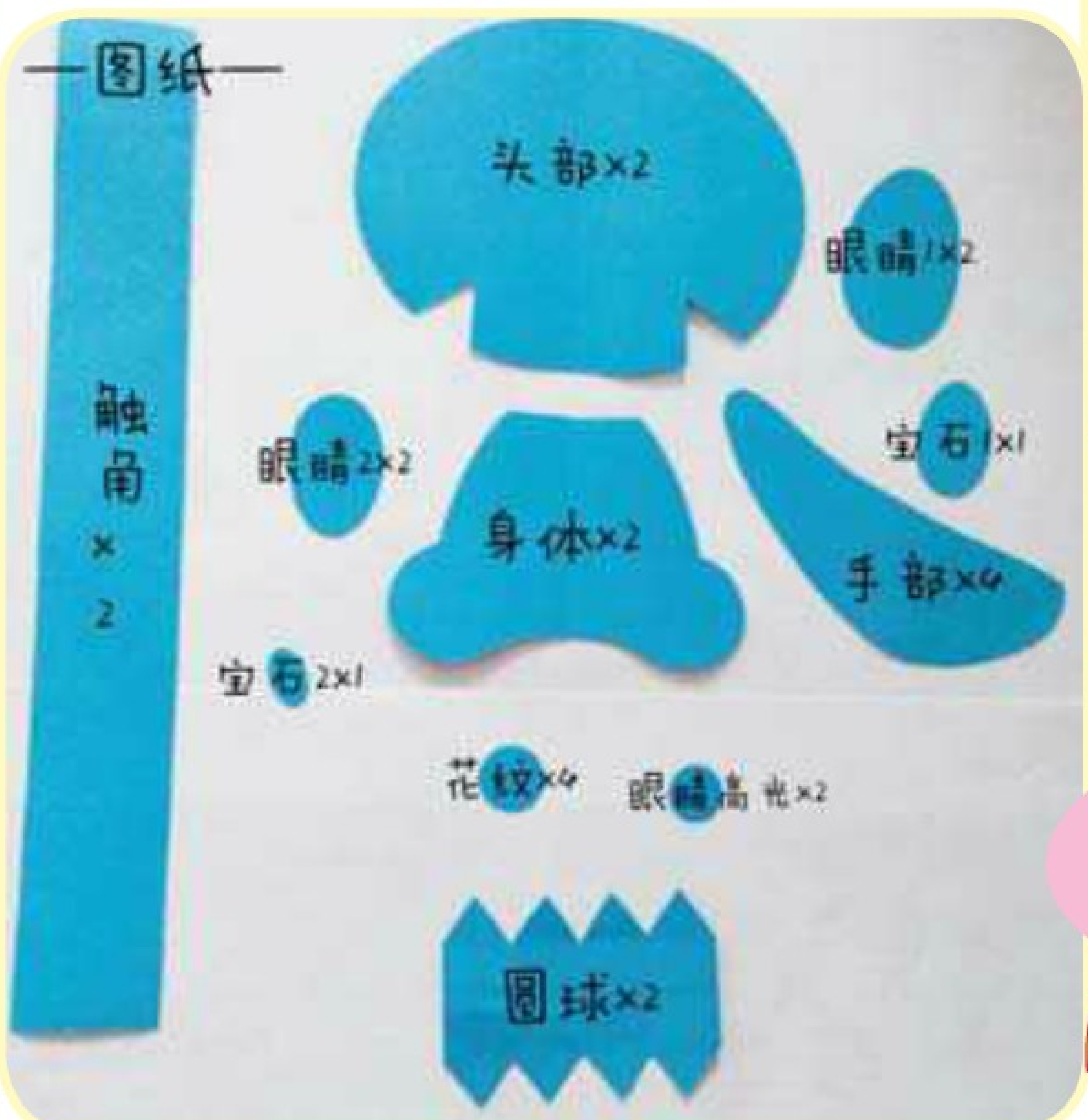
——苍海的王子玛娜菲

不知道大家会不会对着可爱的精灵毛绒玩偶心动不已呢？笔者可是对这些毛绒绒的小家伙毫无抵抗力呢。这辑就把自己做玛娜菲玩偶的做法分享给大家，希望大家喜欢。

文/咕喵　编/马修

第一步 先来准备材料吧！笔者的材料是：蓝色、黑色、白色、黄色和红色的布，还有针线和填充棉。（布料可以根据自己的喜好来选择，笔者选择的是短毛绒。）





第二步 按照图纸把需要的布块准备好，除了要注意缝线外还要留点布边。

www.dooland.com

第三步 先缝好玛娜菲头上的触角吧！把长长的布条正面相对缝合，并翻转过来。



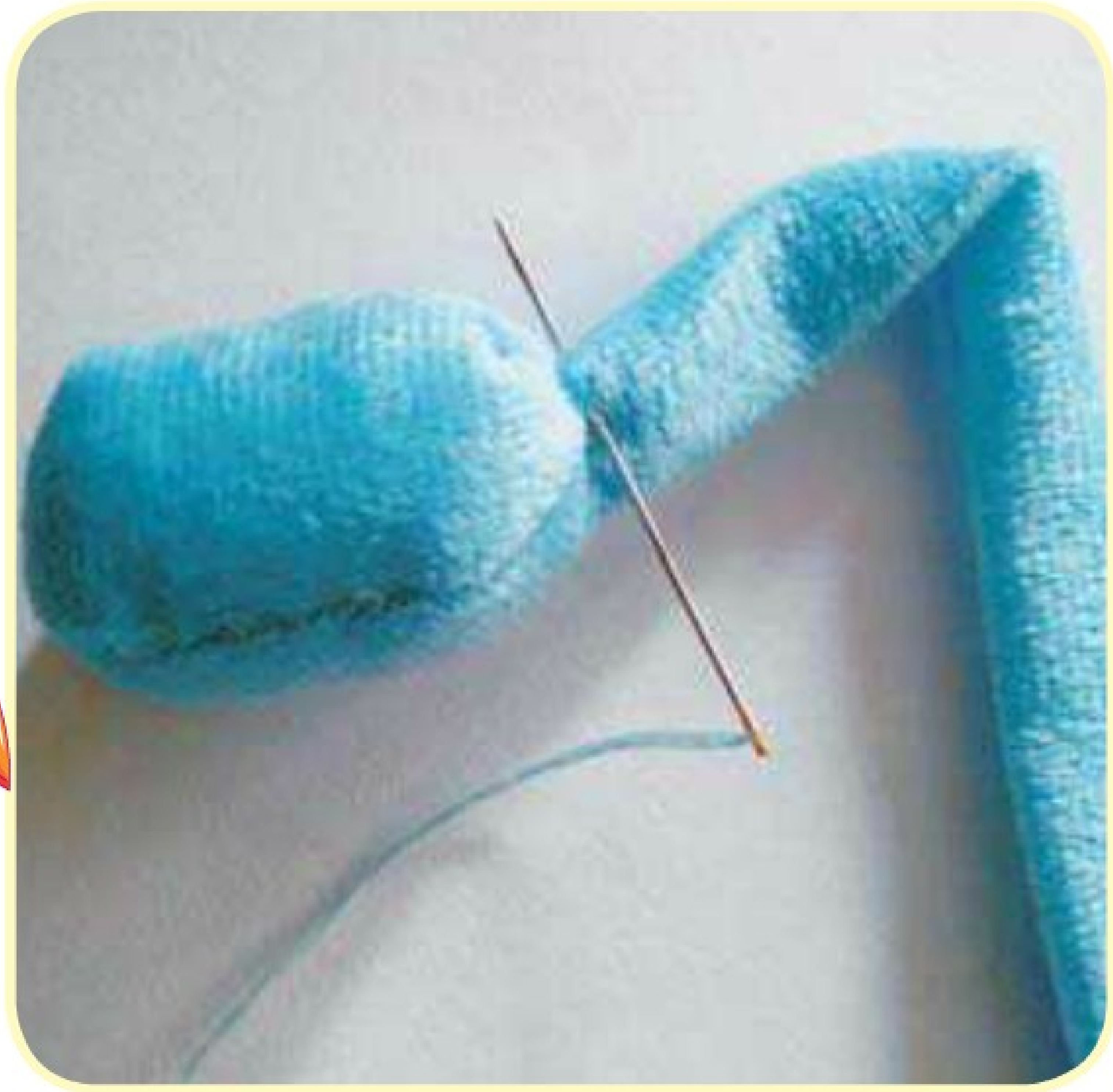


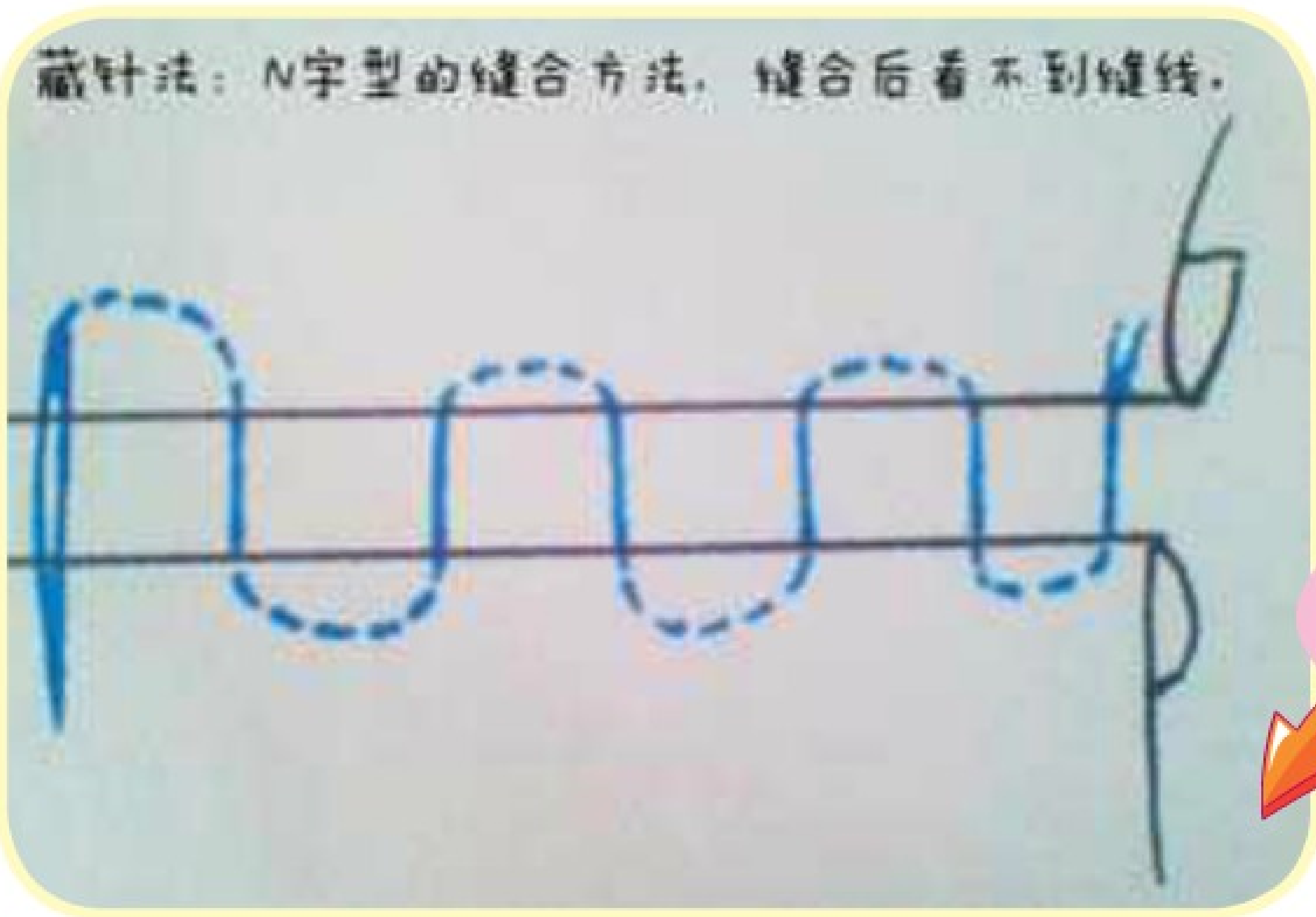
第四步 把触角末端的圆球缝好。注意别缝死，要留个返口。



第五步 缝好后翻转过来，并填充棉花。

第六步 把圆球和触角用藏针法缝合。





顺便用图示介绍下藏针法的具体操作步骤。



第七步 把头部的布片裁剪好，在缝线外圈剪一圈牙口，这样翻到正面后，圆弧部分会保持平整。

第八步 把做好的两个触角和其中一片头部缝合，布片要正面朝上。





第九步 把另一片头部正面相对缝合。

第十步 把布料反过来填充棉花，并整理形状。

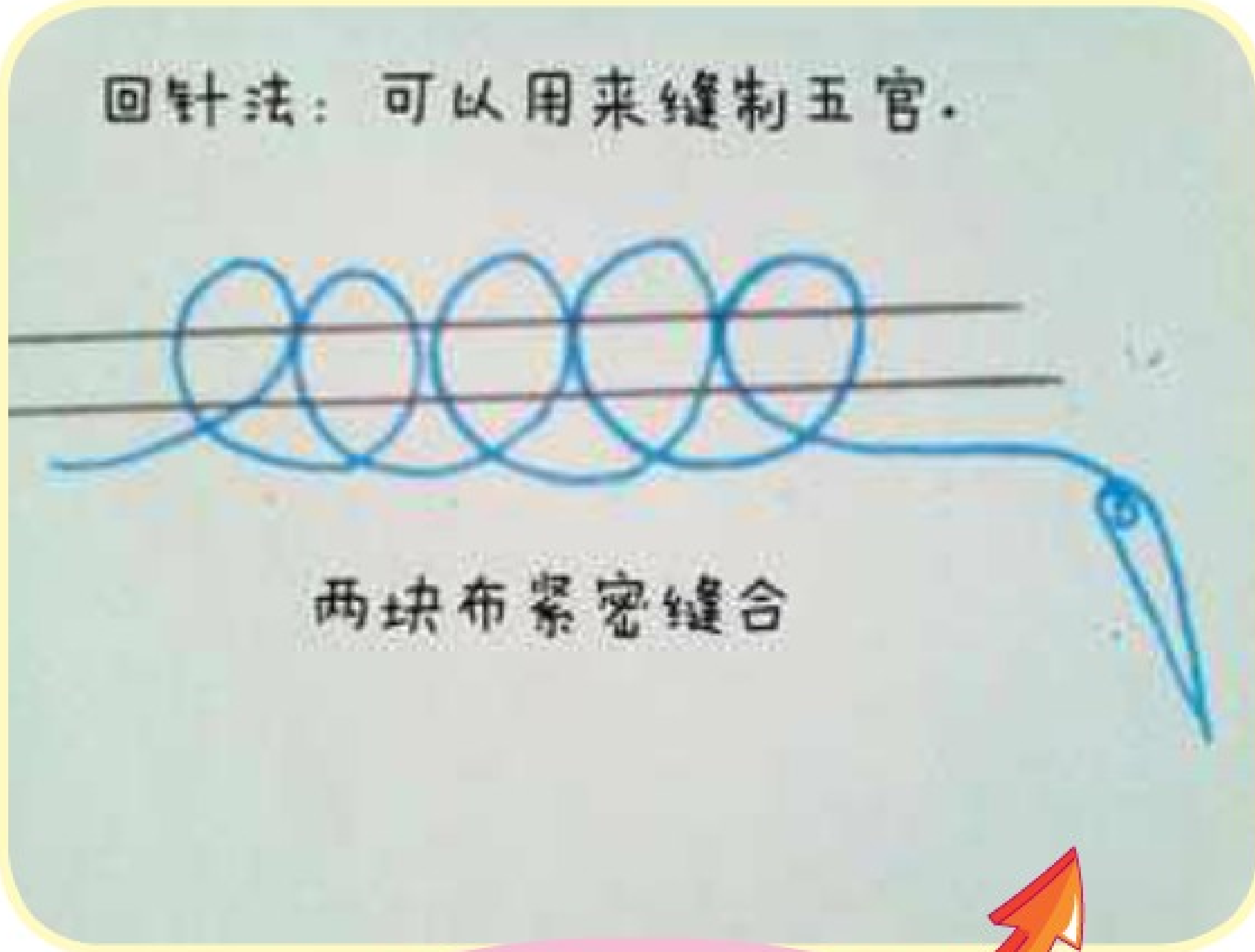




第十一步 把眼睛的布片按顺序叠好并缝合。

第十二步 把做好的眼睛缝在头上，用回针法绣出五官。





这里也图解一下回针法。

第十三步 把身体也缝好。





第十四步 缝合手部。

第十五步 用藏针法把手和身体缝合。





第十六步 最后用藏针法把身体和头部缝合，并绣上宝石。

第十七步 整理一下形状，玛娜菲就完成啦！



作为一个业余爱好者，笔者对毛绒玩偶的制作也还在不断的学习和尝试中。如果大家有更好的制作方法，也希望能同在下交流学习。贴吧ID：小心殿下_咕喵，QQ：2952247677，来探讨毛绒玩偶的制作吧！

文/新房客　编/马修

口袋妖怪卡片游戏

天空篇

各位玩家朋友们大家好，不知不觉夏天已经悄悄到来，大家一定要多注意防暑。在这一辑的栏目里，笔者将为大家带来美版的最新套牌《Roaring Skies》（咆哮的天空）系列的卡片。这个系列的套牌对应的是日版的《绿宝石》突破系列。

蛋蛋、椰蛋树

还是按照以往的套路从草系开始介绍。蛋蛋有40的HP，它的第一个招式为Loathe（憎恨），投币，如果是正面，将蛋蛋与我方后场的一只口袋妖怪交换；第二个招式为Ram（猛撞），基本伤害为10。蛋蛋的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

进化以后的椰蛋树有120的HP，它的第一个招式为Shake it off（晃掉），基本伤害为20×，本次攻击的最终伤害为20乘以对方场内无色口袋妖怪的数量；第二个招式为Seed Bomb（种子炸弹），基本伤害为80。椰蛋树的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。不太了解为什么第一个招式的最终伤害是根据对方场内的无色口袋妖怪来计算的，不过看图片的设计倒是能多少了解点，对手如果用了一群鸟，伤害应该会非常大吧……不过还是要看运气，一般乖乖用第二招就可以啦！





狩猎凤蝶、毒粉蛾

刺尾虫有60的HP。第一个招式为Flock（成群结队），从套牌中寻找一张刺尾虫的卡并放在后场区。第二个招式为Tackle（撞击），基本伤害为20。刺尾虫的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

进化以后的甲壳蛹有80的HP，招式只有一个String Shot（吐丝），基本伤害为10，投币，如果是正面，对手的口袋妖怪进入麻痹状态；甲壳蛹的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

最终进化的狩猎凤蝶有130的HP。它的能力为Miraculous Scales（奇迹鳞片），狩猎凤蝶可以抵制来自对手所有EX卡的伤害。招式方面它只有一个Whirlwind（旋风），基本伤害为80，使用以后我方可以令对手将其前场与后场的一只口袋妖怪交换。狩猎凤蝶的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为零。这张卡用来打游击非常好，瞅准时机让对手换人，上场后一举歼灭，遇到强的就直接逃跑。

另外一种进化方式的顿甲茧有80的HP，它的第一个招式为Poison Sting（毒针），使用以后对手的口袋妖怪进入中毒状态；第二个招式为Iron Defense（钢铁防护），投币，如果是正面，对手下回合







对顿甲茧的攻击无效。顿甲茧的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

毒粉蛾有140的HP，它的第一个招式为Psybeam（幻象光），基本伤害是30，使用以后对手进入混乱状态；第二个招式为Twilight Poison（暮光之毒），基本伤害为80，使用后对手的口袋妖怪进入睡眠与中毒状态。顿甲茧的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。相比狩猎凤蝶，这张卡更适合做干扰用。无论如何，这两张卡都很强，特别是80的攻击威力加换人或异常状态，简直让人头疼。

另外一个版本的毒粉蛾有130的HP。需要注意的是，如果对手的口袋妖怪被这张卡打败了，那么我方就多拿一张奖励卡。这个版本的毒粉蛾的第一个技能为Flap（拍打），基本伤害为20；第二个技能为Wind Shard（风之碎片），本次攻击

给对手后场的任意一只口袋妖怪造成50点伤害。毒粉蛾的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。这张是十分珍贵的卡，其强悍程度笔者就不多提了……







地忍虫、忍者蝉、鬼蝉

地忍虫有40的HP，招式只有一个Slight Intrusion（细微入侵），基本伤害为20，地忍虫给自身带来10点伤害。地忍虫的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡，建议尽快进化。

进化后的忍者蝉有70的HP。它的能力为Wind Buzz（嗡嗡之翼），在我方回合进行攻击前，如果忍者蝉是我方前场的口袋妖怪，我方可以从手牌中丢弃一张卡，对手也要从其套牌上丢弃一张。招式方面只有一个Afterimage Assault（残影攻击），基本伤害为30，使用以后从我方套牌中寻找两张忍者蝉并放入后场区。忍者蝉的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为零。

鬼蝉只有30的HP……第一个招式为Cursed Rain（诅咒之雨），本次攻击给对手所有的口袋妖怪各造成10点伤害，使用之后将鬼蝉与后场的口袋妖怪交换。第二个招式为Hopeless Scream（绝望的吼叫），基本伤害为50×，本次攻击的



最终伤害为50乘以鬼蝉身上的伤害指示物数量。鬼蝉无弱点、无抵抗力，交换消





耗为一张能量卡。其实两张卡的使用方式都比较奇特，忍者蝉如果用得好，相当于有280的HP，四只可以来回替换着攻击，不过当然也要注意不要让它占满后场，否则就完蛋了。鬼蝉的话建议在游戏初期使用，对手如果是那种只能打10～20的基本口袋妖怪就最好了，挨两下就可以打100的伤害，自身安全的话，可以很快把对手清场。

草雷龙



草雷龙这张卡算是十分厉害的基本口袋妖怪了。它有110之高的HP防身，攻击伤害也是很可观的。草雷龙的第一个招式为Stomp（践踏），基本伤害为50+，投币，如果是正面本次攻击追加20点伤害；第二个招式为Solar Beam（阳光烈焰），基本伤害为80。草雷龙的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

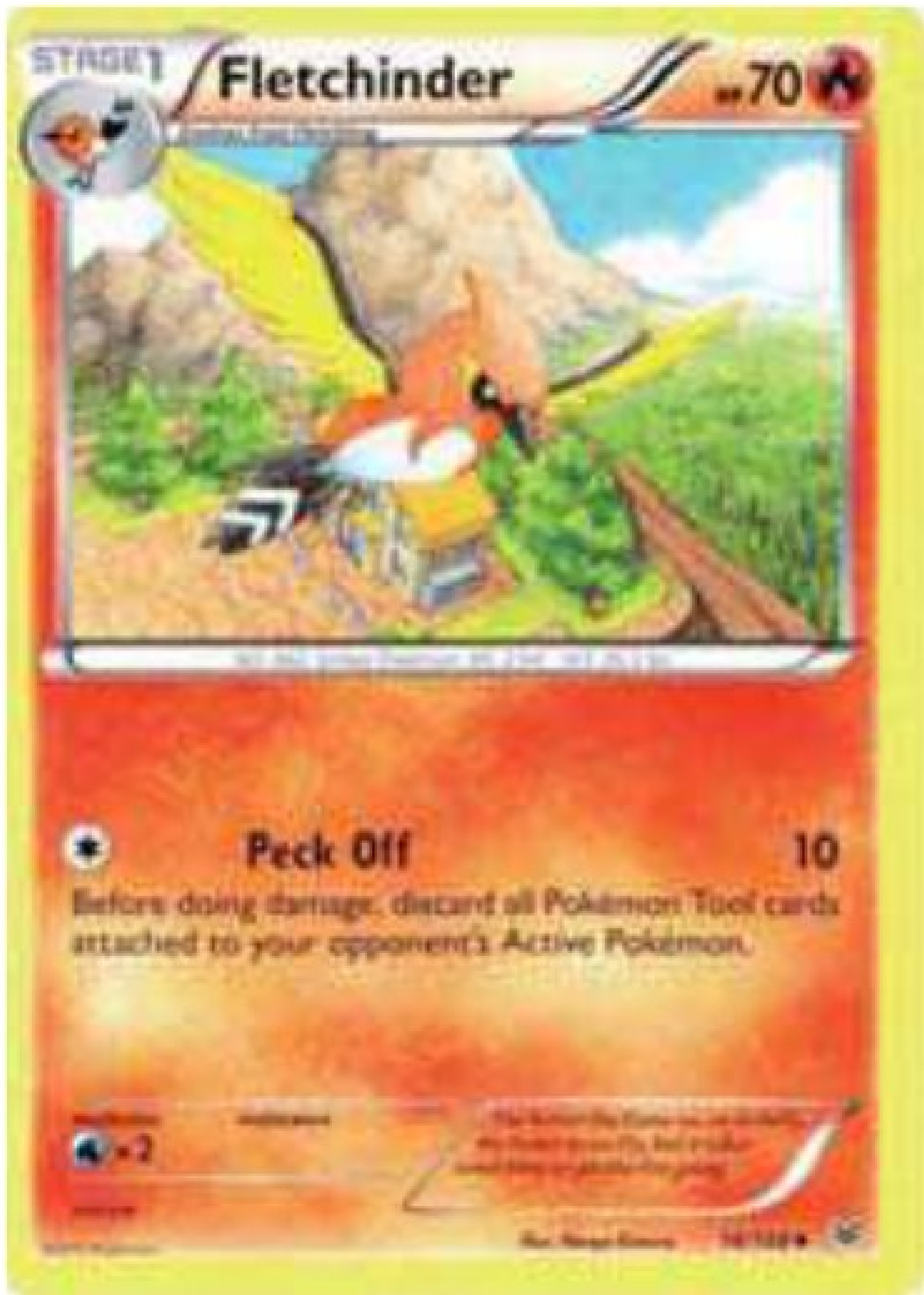
稚声鸟、火炎鹰、火矢鹰

稚声鸟有40的HP，它的招式只有一个Acrobatics（杂耍），基本伤害为10+，投两次硬币，每有一次正面便追加10点伤害。稚声鸟的弱点为电×2，抵抗力为格斗－20，交换消耗为一张能量卡。

火炎鹰有70的HP，它的招式只有一个Peck Off（啄落），基本伤害为10，在攻击前先将对手口袋妖怪身上所有的工具卡丢弃。火炎鹰的弱点为水×2，无抵抗力，无交换消耗。

火矢鹰有130的HP，它的第一个招式Grand Loop（豪华之环），抓三张牌，并可将本口袋妖怪与后场的口袋妖怪交换；第二个招式为Brave Bird（勇鸟），基本伤害为90，火矢鹰自身受到20点伤害。火矢鹰的弱点为水×2，无抵抗力，无交换消耗。可以好好用它来抓牌，自杀式的勇鸟偶尔用用就可以了。







急冻鸟

急冻鸟有120的HP，它的第一个招式为Find Ice（寻冰），从我方套牌中寻找三张水能量卡并放入手牌中；第二个技能为Freezing Wind（急冻之风），基本伤害为100。急冻鸟的弱点为钢×2，抵抗力为格斗－20，交换消耗为一张能量卡。

另外一个版本的急





冻鸟也有120的HP。它的第一个招式为Chilling Sign（寒冷指示），使用以后对手的口袋妖怪进入睡眠状态；第二个技能为Tri Edge（三爪痕），基本伤害为20+，投三次硬币，每有一次正面便追加40点伤害。急冻鸟的弱点为钢×2，抵抗力为格斗－20，交换消耗为两张能量卡。

长翅鸥、大嘴鸥

长翅鸥有60的HP，招式方面只有一个Water Gun（水枪），基本伤害为10。长翅鸥的弱点为电×2，抵抗力为格斗－20，交换消耗为一张能量卡。

进化以后的大嘴鸥有100的HP，第一个技能为Swallow（吞入），基本伤害为30，使用以后长翅鸥自身回复与造成的伤害相等数量的HP。第二个技能为Water Pulse（水之波动），基本伤害为70，使用以后对手的口袋妖怪进入睡眠状态。长翅鸥的弱点为电×2，抵抗力为格斗－20，交换消耗为两张能量卡。大嘴鸥的水之波动很厉害，这算是一张很强的卡了。这个系列套牌里的水系卡只有急冻鸟与长翅鸥，建议好好利用。

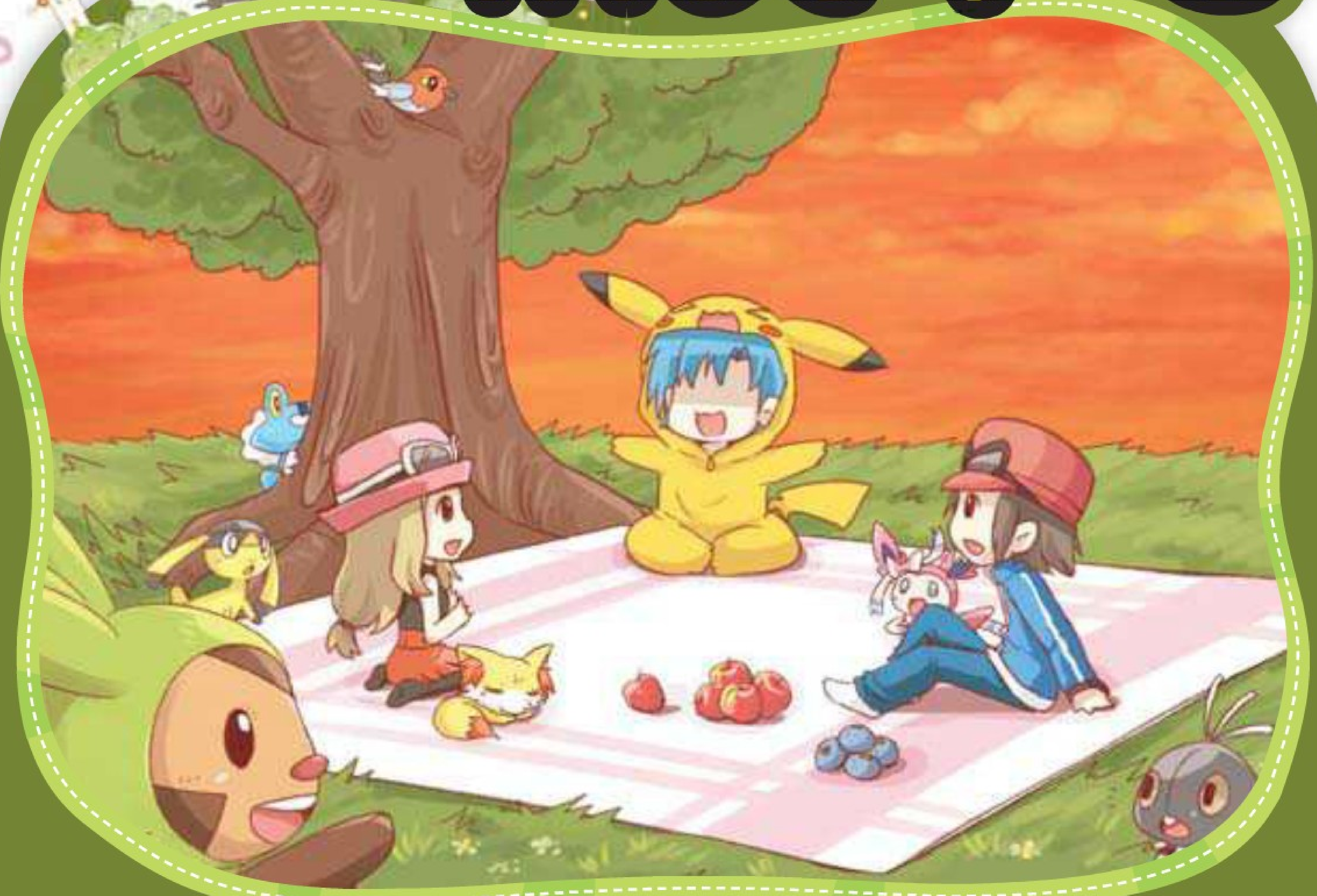




这一辑的栏目就先介绍到这里了，咱们下辑栏目再见吧！

栏目主持 马修

精灵中心



一转眼，2015年快过去一半了，高考结束，暑假也不远了，而本人翻回函表时经常还会翻到寒假时候的……虽然时间有些久，但不等于小编会随意处理大家满怀热情的来信，一些精彩的段子和画作即便刊登得比较晚，也不会埋没掉，当然，对于的确被漏掉的和晚刊登的作者们还是要致歉的。前不久《口袋迷宫》公布了最新作，相信很多人都期待不已，嗯，小编当然也是非常期待啦，在这个《口袋》游戏类型众多、可以一直和心爱的精灵们进行不同冒险的时代，作为口袋玩家，真的觉得很幸福的说。

重温地铁

和朋友重温《BW》的地铁，用了最顺手的晴天队和雨天队，为了节省时间，我用的都是一列的强攻手，什么太阳力量喷火龙、蝶舞烈火蛾、龙舞暴鲤龙，把相克属性的精灵都打了个遍，最后被专晴队的专爱灿爆发炎帝、雨天被宝石海星灭了队，终究防不过自家人……

南宁 曾包

果汁：同感啊，和自己最相似的其实是最难缠的。

马修：于是想到了某些横版ACT主角跟自己战斗的设定……呃，再说就暴露年龄了啊。

阿鲁：读者们对你的称呼不是早就从修哥变成修叔了么？是吧昴星团。

昴星团：鲁叔说得没错！

玩家画廊扩大版·大树下

绘：快乐羊羊



100与1000

e商店只剩400日元，连续费银行的钱都没了，但是又收到月底配信城都梦特性御三家的风声，这是迫我为了100日元去充1000日元点卡的节奏？看来我银行里那30几箱宠物还能抢救一下。 广州 皮比

阿鲁：现在知道任天堂的厉害没？差100日元让你交1000日元！

果汁：点卡不是都这么收费的么……其实也可以申请消费日元的信用卡啦。

马修：你竟然在银行里存了30几箱精灵，难怪必须续费……

昴星团：不是该关注一下怎么能直接进入口袋银行而不被墙么？

果汁：这个风格很可爱啊。

昴星团：的确，不过这个时间……

阿鲁：马修果然喜欢把人家的画作压箱底。

马修：是我的错……

玩家画廊扩大版·信封



绘：厦门 guyo

库玛：这个信封好魔性啊！

马修：其实很多信封都画得很魔性。

昴星团：为什么印象里是第一次在这里看到有信封？

马修：因为是第一次扫整个信封刊登咯。

玩家画廊扩大版 · 哥特米尔



昴星团： 画得好棒啊！

阿鲁： 就是，衣褶和背景的细节都好用心。

马修： 阴郁的表情也很到位呢。

希望有一台游戏机

一直在用手机玩《口袋》，看着其他读者似乎一人一台游戏机，真是羡慕！但我不知道去哪买啊！一个用5级藤叶蛇挑战赢联盟的同学说日本有，但似乎太遥远了，唉，要是能有一台自己的游戏机该多好！

无锡 WIND

阿鲁： 我跟你讲，游戏机一点都不贵，过年收收压岁钱就出来了。

昴星团： 鲁叔你能不能别这么炫富啊？

库玛： 鲁叔还有压岁钱收么？

马修： 估计是和我一样，往出给钱……

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

城市	昵称	QQ
大庆	小9	1797361276
韶关	神谷大人	363247123
厦门	guyo	502426753
湛江	木头	1019286964

玩家画廊扩大版 · 热气球



绘：昆明 灵魂鼓手

马修： 多么可爱的热气球！

昴星团： 然而看起来随时有爆炸的危险……

87辑调查之正统《口袋》你一般玩多久？

能玩多久玩多久，像《口袋妖怪 黑·白》我从2011年玩到现在，偶尔还和朋友联机打打，不过我偷懒也留了几个大坑，《钻石》2010年开档到现在还没通关。

南宁 曾包

两年以上。

温州 雪

直到通关吧……

武鸣 陈嫣然

玩到新作出来，不过旧作有时也会拿出来玩玩。

北京 黑猫

特意去把机子翻出来：《白2》二周目要素全通，除了《黑2》特有精灵，伊宿地区的地图也差不多满了，6只全刷满共用了103分钟，然后就没怎么碰了。

广州 Cystal-Arrowl

二周左右。

南宁 闲健宇人

两三个月，因为玩游戏都会很慢很仔细。

西安 萝卜

玩了200多个小时。

中山 张毅华

到下一作出来，一般都在弹坑里，有时上GTS对战。

厦门 小白猪

一般会一直玩，有时忙玩得少，但只要想起来还会继续。严格算的话，每作都是200小时为基数起步。

北京 藤王蛇Kane

88辑调查之对最近两款内购《口袋》游戏以及这种本体免费道具内购的看法。

2个半小时打喵喵刷一次金币已然成为了日常……嗯，其实也氪金了不少的，光收服钢虫用道具的价值差不多就值100元人民币了。这种模式其实也挺好的。

温州 Duang

其实什么事都多接受些吧，我以前听手游直接推开，后来试试也不赖；这次的两款内购的《口袋》，起码具备了手游的黏性，黏着玩家天天进游戏签到，老任有手游厂商合作，运营还是很成熟的。

武汉 料理老妈

没玩，因为用了烧录卡怕被BAN机，其实不如直接购买游戏。

杭州 吕家祺

没，不过觉得，这发展有点像国内充值的网游什么的呢？

大庆 虾皮9

没有，不过只要道具充值购买的消费不高，还是能接受。

中山 张毅华

没玩，但绝对不会使用内购的。

汕头 那个人

既然不是玩盗版，总要花钱的，没什么不能接受的。

大连 Sunny

本职即手游公司民工的帮老任说句话吧：游戏本体免费，道具还不收费，那开发游戏的这些人付出的怎么回报？不说发家致富，起码别让开发游戏的人都饿着肚子。

北京 泰利

《抓取方块》蛮好玩的。《大家的口袋妖怪大乱斗》么，说实话，3000个钻石封顶有点坑，虽然现在还剩800多个每天还有20个可免费领取，但总觉得心里没底。

佛山 林克

手游掌机双修的表示能接受这种内购游戏，而且老任的这两款内购游戏简直是业界良心。

深圳 帕迪

《抓取方块》的回复速度实在慢，5心封顶这点很纠结，不过因为玩过前作，还好能忍住不氪。但是《大乱斗》真的停不下手，为了买气球去收服更多精灵就只好氪氪氪了。

广州 皮比

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
lixunsky	81	口袋画廊	蔷薇十字	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
爱喜·欧希☆	77	口袋画廊	金香仙子	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话

好友狩猎场·《X·Y》FC码交流场

虽然现在系列正统的重心在《ORAS》上，而回函表上也没有了FC码交流的一项，但在以往的回函表中发现有遗漏的我们同样会给刊登出来，有特别要求刊登的也可以在回函表中写下，小编照样会给各位刊登哦。

昵称	Mii名字/游戏中ID	FC码	精灵·属性	联系方式
Leens	—	4038 6252 2342	电系：电蜥蜴、小电蛛、落雷兽	QQ：845976971
木头	—	2981 6352 7387	火系，有G6家门火鸟	QQ：1019286964

玩家画廊 口袋版

深圳 小悠



马修：这张是真正的自画像风格。

广州 小智



马修：不知道以后换装皮卡丘还能不能更加新的服装呢？

广州 申羽婷



马修：少女绘本风格的自画像，赞一个。

广州 伊布



马修：据说可达鸭达成这一状态要经历一段痛不欲生的头疼……

湛江 木头



马修：这个也是自画像：一段木头。

口袋聊天室

《X·Y》的精灵要怎样才能传送到《宝石》中呢？

光走 Y

马修：和《X·Y》之间一样，正常在PSS里传。

希望下次可以送卡套。

广州 口袋之梦

马修：之前还真问过，但是又涨价了，而且看起来小小的又容易被误认为小气，所以就取消卡套的计划啦。

《口袋妖怪》又出了新游戏，不知道哪个平台的？

中山 张毅华

马修：一般来说游戏都是任天堂的现役掌机3DS，也有可能是家用机Wii U。不过如果是《口袋妖怪》相关的音乐、卡片、主题方面的应用，那在手机平台上也很正常。

和尼桑对战了一次，被一旁围观的母上吐槽："是不是拿错卡带了？"我选男主：水主+负电+拉迪奥斯+浮船鼬，尼桑选女主：Y梦+拉迪亚斯+火主+美蛇……

上海 光の轨迹

马修：老妈觉得你拿错卡是因为你作为女生选了男主而你哥哥选了女主么？

个人觉得毒不克水，电不克钢，完全不符合生活事实……

厦门 戴理商

马修：毒克水……想不出原理啊，话说电克钢是因为什么，金属导电？

写新闻最好不要写以往的活动，要未来的活动才有看点。

广州 罗俊京

马修：只报道未来的话会有很大不确定性啊。其实新闻就是包含总结和展望的啦，你看黄金时间的新闻节目不是基本都是发生过的事情嘛。

练了只专眼音波龙，想试试它的火力，于是登上了GTS约战。面对对面重铠鼠我两发空切完全没命中啊！于是把RP弹、公主的石刃和女王的鬼火都换掉了……现在正坐在调查表前思考人生。

厦门 小白猪

马修：95%的命中率连着两发没中也不算运气很差啦，说不定被你换掉那些RP技能会帮你把运气找回来呢。

为什么每一辑的封面都有皮卡丘？而且调查表明明是伊布家族，上面的皮卡丘是怎么回事？

厦门 杨文荣

马修：因为皮神人气高嘛，从初代至今一直很火，所以《口袋玩家》也跟着皮神沾点高人气的光。至于回函表背景图上伊布家族里那个皮卡丘，就是去年剧场版短片的官方壁纸上的图案啦。

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园、战术研究（实机和PO）、卡片相关战术打法、口袋画廊、口袋自由谈。

来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明"口袋玩家"，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

各位投稿时请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。而由于我们是为大家快递样书，因此还请各位在样书地址留下姓名、地址、邮编的同时，也加上有效的联系电话。

特别提醒：注意事项请翻阅目录页"投稿须知"。

汕头 Liverez

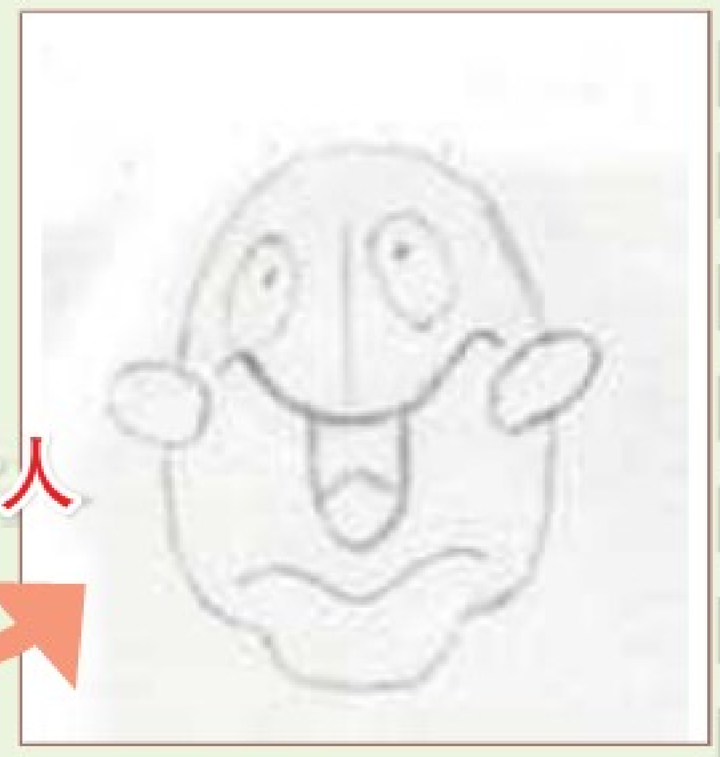


呼和浩特 小茂



马修：MEGA喷火龙X的一部分，玩《口袋妖怪艺术学院》时在火焰这里画了很久所以印象深刻……

汕头 那个人



马修：自黑下：这个是喷·火·龙！

马修：Liverez同学现在很放松了吧？

马修：很萌的自画像，拟的是哪只PM呢？



厦门 guyo



马修：这种贴脸合影看着就相当有爱啊。

马修：然而有了美瞳还是很呆……

上海 某耗纸



南昌 青涩de痛

网购/邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊，大家可选用网购或邮购方式购买：

《口袋玩家》：28、38、42～44、54、55辑，定价16元。62、86、88、89、90辑，定价18元。《口袋玩家 Ω红宝石·α蓝宝石 完全攻略本》，定价48.00元。《口袋妖怪2015 721完全大图鉴》，定价68.00元。

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元； 187辑，定价16元；206，定价18元；216辑，定价14元；217、218、229、232、234辑，定价19.8元。

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.10，定价35.00元。《PSV专辑》： VOL.13，定价35元。《PSP专辑》：VOL.6：定价28元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11定价18.00元。

网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，购买满28元快递包邮！

官网书刊频道	淘宝动漫游书店	UCG口袋微店
b.ucg.cn	acgbook.com	vd.ucg.cn

邮购 地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。

邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931−4867606

Email：pgking@263.net

口袋自由谈

有你们在

文/诺亚



如果说旅途中的风景是自然的回馈，那么旅途中的伙伴便是一种依赖和欢乐。走过口袋妖怪世界许许多多的大陆，每一次旅程都是一个故事、一个说不完的故事。旅途的本意并不是马不停蹄地赶路，而是和自己的口袋妖怪一起在阳光照耀的那个地方，留下一个脚印，留下一语欢笑，回首再望时，那些已经成为回忆刻在记忆中。

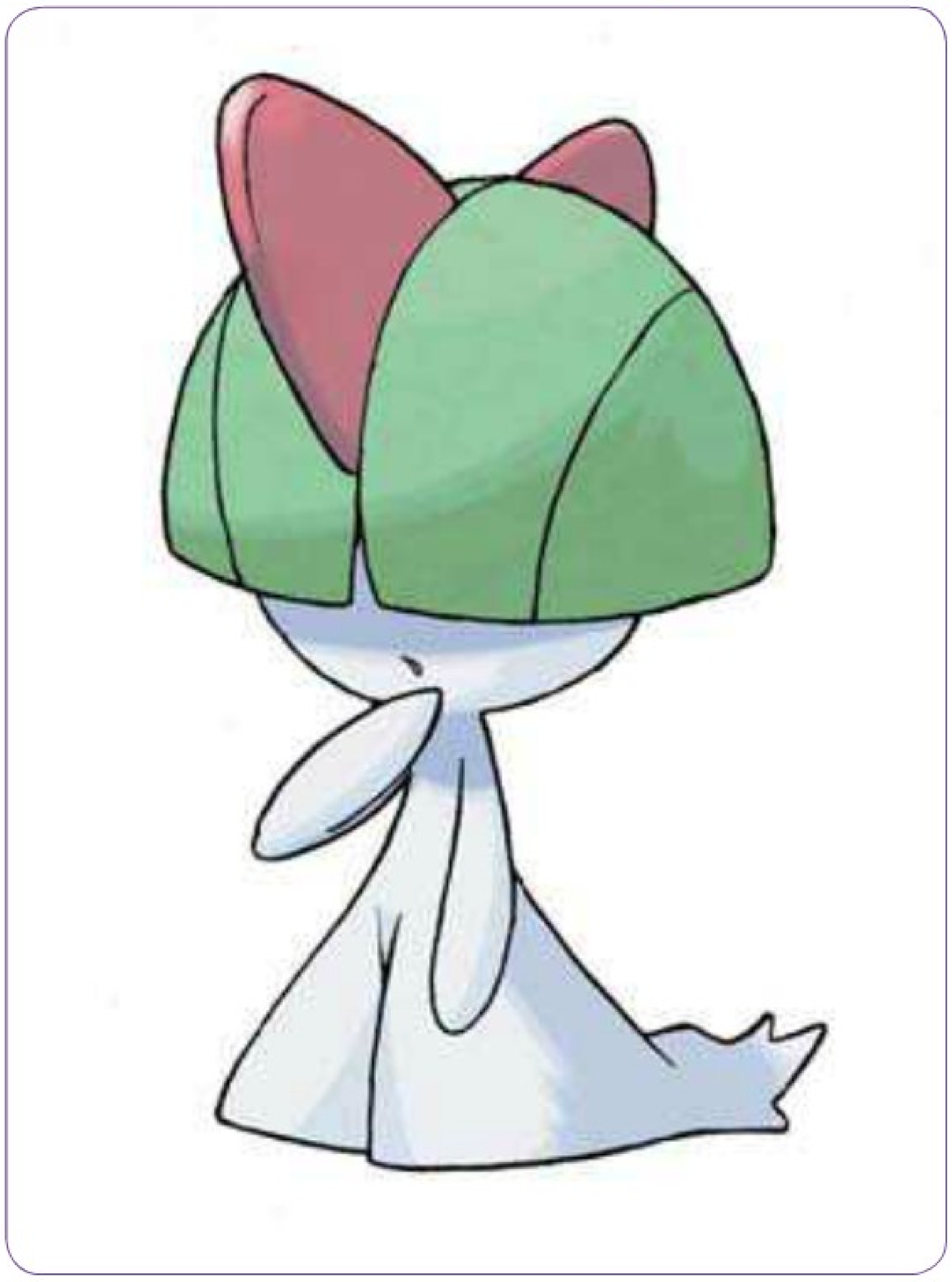
相信大多数口袋玩家都有那么几只最钟爱的口袋妖怪，我也不例外，钟情的原因有很多，比如有优秀的种族、丰富的技能、帅气的外表等等，但说起我最喜欢的口袋妖怪，我也说不上来，因为七百多只口袋妖怪，找出一个最爱实在太难，但是有几只口袋妖怪我还是很依赖的，有它们，旅程就不会孤单。

我从小就喜欢看动画片，当时翻译的是《宠物小精灵》和《神奇宝贝》，而这也是我最喜欢的一部动画，喜欢的原因很简单：剧情不复杂，小孩子看起来也不费力，内容温馨风趣，每一集都可以让我

们开怀大笑，看起来还不会腻。要是少看了一集，那可就真的茶不思饭不想。因为很多原因，我并没有一集一集全部看完，只是零零散散地看完了前两部，到了《宝石》篇时，记得当时叫法是"神奇宝贝超世代"，这样听名字就特别霸气的动画，我当然不能错过，便想办法看完了前几集，其中印象最深的一个场景就是小遥选择自己最初的搭档，到了水跃鱼时，笨拙地命令水跃鱼使用水枪结果喷了小遥一脸。这个场景让我对这个蓝蓝呆萌的小家伙情有独钟，到后来玩《红宝石》的时候，在博士背包里三个精灵球掉落而出，我想都没想果断选择了水跃鱼去战斗，三两下解决战斗后，让我更加喜欢它，于是带着它上路了。这只水跃鱼对我意义非凡，它是我得到的第一只口袋妖怪。那会我只知道它是水系，其他的一无所知，不知道什么是努力个体值，不知道什么是战术，甚至不知道什么是特攻物攻，就记得自己非常喜欢它。到现在对口袋的世界已经懂得很多，但却没有了当时的那种兴奋，追求强大的我似乎忽略了玩《口袋妖怪》游戏的初衷—当初我的初衷，就是想和口袋妖怪们一起走遍大陆，一路上并不孤单。

带着可爱的水跃鱼一路旅行。它在慢慢成长，也慢慢变得强大可靠，进化成巨沼怪时已经不再是从前那个呆萌的小家伙了，这种育成的成就感大概就是口袋妖怪游戏最大的乐趣所在吧。在旅程中，我也领教了各种各样的对手，当然只靠水跃鱼是不够的，而我的旅行中也不是只有水跃鱼，还有许多其他的口袋妖怪，与更多不同口袋妖怪邂逅，也是旅行中最让人兴奋的事。除了水跃鱼，我还有一个强大的依靠，和它邂逅在芳缘，但是故事却持续到了新奥。

第一次见到它并不是偶然，是为了帮



助一个游戏中的少年收服属于他的第一只口袋妖怪而遇，见到它的第一感觉就是这应该是一只害羞内向的口袋妖怪，非常可爱，没有用凶狠来保护自己，也没有用狡猾战斗迷惑训练师，只是用头上的两个角确实地感受着训练师的感情，说到这大家差不多已经猜到了—没错，是拉露丝。

那次相遇后我一直对它念念不忘，想收服一只来培养。我曾认为它是草系，直到看了图鉴后才恍然大悟。和拉露丝在芳缘的故事并不多，真正说起回忆应该是新奥，当时在新奥见到拉露丝就很怀念，抓了一雌一雄两只来培养，也是有心安排，因为我知道拉露丝在新奥得到了新的力量，非常酷。我甚至把它们当做队伍的主力，不去管什么属性重复，也不想管什么种族个体，抓到哪一只就练哪一只，也不去刷性格，就是因为喜欢，所以第一只意义是不一样的，可能有些傻，但走过的地方有它们陪伴。我用自己所有的精力把它们培养成莎娜多和艾雷特，他们的威风凛凛的样子别提让我多开心了—这才是游戏

的乐趣所在吧。

口袋妖怪真的很神奇，小时候长得很可爱小巧，进化成长后就变得非常可靠，而且非常帅气。我非常喜欢带着自己的口袋妖怪在沙滩散步，因为可以留下一串串脚印，尽管很快会消失但多走的话依然会出现。故事不会因为没有重温而变旧，回忆却会因为重温而刷新。各位玩家们还记得自己第一次玩《口袋》的样子吗？口袋妖怪就在我们身边，随时随地，不会背叛你，意义更超越宠物的局限，是你的伙伴。我记得和我的口袋妖怪们最难忘的一次经历，应该就是那一次。

那是在新奥，带着“女王”和“斗士”，还有稳重的巨树龟，去挑战新奥联盟的时候，连续挑战四天王后，发现冠军的房间有一种吸引力，黑色的房间，绿色流光，将房间点缀的更加神秘，当一抹光晕中传出清脆的高跟鞋的声音，希罗娜慢慢地走出来，欣然接受了我的挑战。大战一触即发，气氛从刚才的梦幻神秘一下子转变成热血沸腾，冠军的头衔真的不是白来的，希罗娜的实力实在不容小觑，战斗到最后我和希罗娜的队伍都已经阵亡的差不多了，她只剩下一只叠翅鲨龙，而我也只剩下巨树龟，战斗进入白热化，双方打得难解难分，强力的攻势一阵一阵地冲击在黑色的房间，渐渐地，对方开始处于上风，而我的巨树龟已经筋疲力竭，最后的紧要关头，我让巨树龟使出阳光烈焰，瞬间，房间不在变得暗淡，阳光充满每一个角落，空气中仿佛弥漫着青草的香味，这种猛烈的攻势看起来却并不那么残忍，巨大而又温柔的光芒洗礼一切，在灿烂中我似乎能看到当初那个站都站不稳的小家伙如今已经进化成如此强大又可靠的伙伴，若不是它陪伴我，我肯定不会走到现在……光芒消散后，希罗娜露出肯定的笑容，我明白我成功了，这份成功不仅仅属于我，更属于口袋妖怪，口袋妖怪真的很神奇！

不管是最初的水跃鱼，还是两只拉露丝，或者苗芽龟，都是我旅途中的伙伴，若没有它们，我不会成功，不会走那么远，也不会在那片海滩留下那么多脚印。我非常庆幸我是一个口袋玩家，这款游戏所带给我们的一切已经超越一款游戏，它教会了我很多，耐心、温柔、策略等等都是《口袋妖怪》教给我的。

当年的芳缘已经在3DS上重生，原本的故事得到了精致的升华，我按照当年第一次闯芳缘的记忆重走了这片大陆。《口袋妖怪》这么多年，它没有让我感到乏味，我能不断的创造回忆，我能不断的重温故事。我明白这么久以来，它已经成为一个心里支柱。很庆幸自己能邂逅那么多伙伴，我的故事还没有完结，我的故事还有很久。即使前路远到看不见尽头，但是我相信沿岸的花会开得很漂亮，身边的伙伴会陪伴我走下去。

非常感谢，有你们在！



梦魇萦痕（3）

文/猫团子
编/马修

部长找我去布置任务，给予我一只搭档精灵——伊布。要求我、年年、凌夏和舒冉以及新来的两个帮手来破解一桩精灵走私案。其中一个帮手竟然是我和年年初中时的闺蜜夏晴，而另一个帮手则是我的“青梅竹马”艾叶。艾叶莫名其妙地要求我和他伪装成男女朋友，并告知我们中间有一个内鬼。我越发觉得这桩走私案不简单，便让大家在第二天一起去案发现场……

1 蛛丝马迹

我一向是喜欢夏天的。

喜欢夏天缓慢浮动的白云，喜欢那在阳光的沐浴下如同一颗颗绿翡翠一般的树叶，喜欢那些树叶被微风拂过时沙沙的响声。

年年最喜欢冰果汁，在夏天的时候她总喜欢每天上课前买上一杯，有时候也会在下课后买回来请我们，一人一杯在客厅里依靠着聊天时不时还装模作样地碰个杯，即使明知道塑料的杯子碰起来也不会发出想象中清脆的声音。

但此刻，我们几个人一如既往地喝着我们最喜欢的果汁，彼此却没什么兴趣再像往常一样去碰杯，原因的话……

“这里有烧过的痕迹，说明这些走私犯人应该身边有火系的精灵。”

“因为这个仓库里都是珍贵且大型的精灵，所以要制服他们，对手应该是相当强大的。”

“至少是一个团伙。”

“而且直接潜逃出境的话应该是有可以飞行的精灵在协助其抢劫后的快速撤退。”

“不对，也有可能是直升机一类的，不过装载的话，即使是倚靠精灵球也是相当不方便的啊，当初把这些精灵运过来可是用了好几辆卡车的啊。”

“所以我们现在是看他一个人在那儿表演单口相声是吗？”舒冉一边习惯性地咬着吸管，一边看着艾叶对面前的仓库进行着疯狂的搜索以及自言自语式的推理。

“你男友真不怕脏啊。”年年也一边喝着果汁，一边看着艾叶在肮脏的土堆里翻找着什么，一副难以置信的样子。

“诶嘿嘿……”我也有点惊讶于艾叶的热情，却也只能心虚地笑了笑，抱着伊布的手稍微紧了紧，果然对于“男友”这一名词还处于敏感状态。

“你们到底在干什么？过来帮忙！”艾叶站起身来，拍拍衣服上的尘土，冲我们喊着。

于是我们尽管不情不愿还是乖乖地跑向了那个脏兮兮的仓库。

也确实是脏兮兮的。

这是一个巨大的仓库，标着“非私有”的精灵球标牌在屋檐边摇摇欲坠，破旧的红色屋顶上一个很大的漏洞，仓库的铁门已经被打穿，甚至不用开铁门，那个硕大的洞就足以让我们几个人并排走都来

去自如。仓库内，地板上布边了灰尘，角落边有许多的蜘蛛网，甚至还有三五只安闲的骗骗猫在那里悠闲地晃悠着，显然已经把这个已经要荒废了的仓库当成了家。

有这么脏兮兮的仓库，也难怪一向有洁癖的年年看到它的第一个反应就是摇晃着手指在一边表情深恶痛绝地“啧啧啧啧啧”。也难怪除了热情的艾叶，我们都并不是太愿意去深入它。

“干嘛这么热情？”我一边抱着自家伊布走到艾叶的身边，同时不忘环顾一下四周肮脏的墙壁，皱了皱眉，问道。

“如果观察得更加细致一点，就可以拿到更多的线索，就可以更快地破解这个案件，就可以让那些被带走的精灵少受一点苦。”艾叶低下了腰，从地上捡起了一块石头，小心翼翼地吹了吹上面的尘土，头也不抬地这样回答我。

“……”我看着面前的艾叶，脸上慢慢浮现出笑意，“和以前一样，还是这样热爱精灵。”

“你又不是不知道我为什么那么爱它们。”在确认了那不过是块普通的石头后，艾叶站了起来，帅气的面庞在阴暗里显得轮廓分明，“我先跟你细细讲一下整件走私案的过程吧：这是一个用来存放精灵的仓库。这里的精灵都是要送去研究所进行培育，从而研究完善精灵图鉴的。”艾叶指了指我戴在手腕上的陀螺，“你是突击队员所以没有正式的训练师图鉴，但是陀螺中的‘精灵图鉴’系统其实也是差不多的，定期的更新主要就是为了更新图鉴。”

“不过这里虽说是存放精灵的仓库，却因为太偏远而没有经常被使用。而这一次的紧急调用也是因为其他地区猖狂的走私案已经毁坏了多个仓库，才不得不紧急调用这个几近废弃的仓库。”

“不过，看着灰尘，你应该也想象得到，这个仓库废弃了这么久，就算先提前修整过，你也别指望它的保洁甚至铁门之类的牢固度能够多好。”

“所以那些走私犯人们就看准了这次的机会，利用强大的精灵或者科学技术将铁门打破，再运用同样的手段将屋顶打破，再利用飞行系的精灵将它们快速转移至非法地带，也就是走私？”

“它们走私这些精灵做什么？”我皱了皱眉头，“是要像伊宿地区赫赫有名的等离子团那样去解放精灵么？”

“不知道，也不一定。或许是精灵猎人一类的，把精灵卖到黑市里当收藏品。”艾叶说到这里时狠狠地咬咬牙，眼神也变得锐利起来，“但可以保证的是，精灵被以这种方式强行带走，一定不会有什么好的待遇。”

“可能一整天都不会给它们吃的，让



它们饿肚子。草系精灵会得不到良好的光照，叶子可能会枯萎，飞行精灵可能会被束缚翅膀……总之根本不是我们可以想象的情景。”

“我最讨厌这样会虐待精灵的人了。所以我呢，就是算是拼尽全力，也要破解这桩案件，抓住这些走私犯人！”

我转过头来看着艾叶，此时他黑色的眸中流动着一股情感。

那种我们称之为“坚定”的情感。

不远处的凌夏安静地看着和我显得相当熟悉而亲密的艾叶，表情是出乎意料的平静。身边的舒冉看着他没有任何波澜的面庞，抬起手在他面前晃了晃。

“我没在发呆。”凌夏的声音有点低沉。

“那还这么认真地看着那小两口。想当第三者啊？”舒冉开玩笑似地说着，拍了拍身上粘在牛仔裤上的灰尘。

“你信叶煦的话么？你真相信他们是男女朋友？”

“不信啊，怎么可能信啊，那么扯的谎话。”舒冉又整了整他的衣领，口气平淡得像是在聊“今天天气不错”。

“那么是不是想揭穿他们？”

“不是不想。”舒冉随意地笑了笑，“是压根没必要。我们又不是她的父母，我们只是她的好友，她喜欢和谁，为什么要和他待在一起，是她的选择，我们没有权利干涉啊。我们能做的就是一直在后面支持她，有困难的时候帮帮之类的。”

最后，舒冉有意无意地说：“我们只是她的好友罢了。”

“我们只是她的好友罢了。”凌夏回头看了看笑容满面的叶煦，愣了愣，转过了头。

对啊，我们只是好友……似乎有什么东西在胸腔碎裂的声音。

他拉起舒冉，起身向年年和夏晴那边走过去。

“喂！你们，还没好啊，这么脏的地方再待下去我要过敏啦！”年年一脸崩溃状，扶住身边的雷霆狮，冲着我们夸张地喊着。

“了解一下情况就好，反正现在基本的地形情况都可以确定下来了，也就没有必要太认真地翻找了吧。”凌夏因为出生于优越的家庭环境，所以对肮脏破旧的东西也是属于吃不消的状态，言语中看得出他也是蛮想离开的。

“也是啊，现在要下午了啊，我们先去吃晚饭嘛。”我扯了扯艾叶的衣服，示意他别太执着。因为管我尽不太相信，但如果我们之中真的有内鬼的话，他这么热情，也太引人注目、太容易打草惊蛇了吧。

“嗯……”艾叶没有说话，只是目光焦距在了远处的某一个地方，迟迟地没有动。

“艾叶？”

“嗯？没事，吃晚饭吧，我也有点饿了。”艾叶回过神来笑了笑，“干脆我们去情侣餐厅好了，六个人刚好三对。”

“拜托，除了你和叶煦我们都不是情侣好么，去那边看你们俩秀恩爱啊也真是够了。”舒冉翻了白眼没好气地说着。

“就是嘛！”年年也在一边高声附和着，只剩我在一边傻傻地笑着。

而我们都没有注意到在一旁的那两个人——站在一边的凌夏眯着眼睛看着艾叶刚才目光焦距的地方，表情是突如其来的严肃；而在凌夏的身后，从这场现场勘查开始到结束都没有发过言的夏晴安静地站着一边，望着凌夏干净的白衬衫里隐隐透出的结实的男孩子的后背，满意地笑了笑，点了点头。

或许我们是真的从来没有注意到过。

无论是人，还是事。

2 落日熔金

当我从餐馆里走出来的时候其实我的内心是绝望的。

年年和舒冉两个人一脸悠闲地走在我们的前面，时不时还愉快地交谈着——

“哎呀，这顿晚餐真是好吃啊。”

“是啊，情侣餐厅的食物果然又好又实惠。”

“那你一开始还抗拒来着。”

“我那个时候又不知道原来这么好吃又实惠，最主要账单都不用自・己・付！”

于是一直在后面摸着扁扁的钱包听着他们两个人的交谈的我终于也是忍不住了：“你们两个提前吃完就出餐厅还把账单扔给我的家伙给我闭嘴啊！”

夏晴、凌夏和艾叶在我的身后安静地走着，但我想也知道他们此刻的表情一定相当的忧愁……

火红而温暖的太阳渐渐的坠落至山腰，晚霞绚丽的光芒像是给大地蒙上一层薄薄的橙红色纱巾。

闭上眼是意料之中的一片血红，周围仿佛一下子寂静起来。

只剩下微风拂过街道边的树木，树上的波波轻轻啼叫，扇动翅膀向远方飞去。

只剩下年年和舒冉一如既往的打闹过后的笑声。

只剩下怀中抱着的伊布因为喜悦而小声发出的温和的叫声。

只剩下这个世界中平淡而美好的那一面……

“对了Sunny，你今天都没怎么说话哦，怎么了？心情不好？”像是突然意识到什么，我睁开眼睛回头看向一脸面无表情的夏晴。

“你问我？没事，只是有一点累罢了。”夏晴揉了揉了眼睛，亚麻色的头发在风中被缓慢地吹起。

“是啊，平时积极向上的Sunny都没有精神，由此可见这个仓库有多脏。我早上到底为什么要答应你们来这个破仓库现场勘查啊简直受不了。”年年转过头来加入我们的对话，身边懒懒散散的雷霆狮眯着眼看着夏晴。

“拜托了，大小姐，这任务又不是我一个人的，爱护精灵，人人有责啊。”我一点也不客气在一边冲她翻了个白眼。

“Leii——”年年还想张嘴反驳我，却被雷霆狮突然的叫声吓了一跳，低下头有些惊异地看着近乎是在一瞬间便迅速站起身子、露出十分警觉的样子的雷霆狮。

“怎么了雷霆狮？”年年低下身去拍拍它的头，突然间有股不好的预感，“是……哪里发生什么事情了吗？”

“Leii！”短促而简洁的回答，是肯定的意思。雷霆狮开始向前面飞快地跑去，



我们便也顺着它的方向一路狂奔。

事实证明，雷霆狮的嗅觉确实敏锐。它带着我们来到一栋百货大楼的楼下，像是被神打翻的红色颜料，火光在那里肆虐着，熊熊的火焰在燃烧着整栋大楼。

周围是惊慌的市民，君莎的警车还没有赶到，火势却越发变得难以控制起来。

我看着面前的大楼，这或许是我成为突击队员以来，除了学校安排的，第一次遇到这么紧急的事件。

伊布惊恐地蜷缩在我的怀中，我握着身边艾叶的手，觉得自己有点发抖。

“你们，是突击队员么？”尽管我们并没有穿着队服，但一名眼尖的妇女还是发现了我们手腕上系着的陀螺，她一脸焦急地跑过来，对我们说：“我是商场的经理。大部分市民都通过安全通道逃生出来，但是还有一部分商场所有或者野生的精灵还在大楼里面，麻烦你们去救救那些精灵吧！”

我看着在听完妇女的话之后迅速地甩开我的手、冒着火就这样跑进大楼里的艾叶，以及见情况不妙也放出冰精灵冰茶迅速冲进楼中的凌夏，一种责任感顿时充满了心间。

一种属于突击队员的责任感！什么是突击队员的责任呢？守护人民，守护精灵，守护所有你想要去守护的生命。

“茶色。虽然你还小，这是你第一次进行协助，虽然我的‘捕获’也不算特别棒，但是我们一定要努力啊！”我把伊布放到地面上，摸了摸它的头，环顾了一下四周，将目光锁定在了不远处的那只比渡水獭，“那么就开始咯！”

“捕获，开始！”我伸出了手臂，点击了陀螺上的“发射”按键。

陀螺碟带着蓝色的线条快速地划出，我握住陀螺游标，开始冲着比渡水獭进行捕获——突击队员使用专有的陀螺，通过操控陀螺游标转动陀螺碟，，让陀螺碟将突击队员的心情传递给想要“捕获”的精灵，使其给予自己协助，协助完之后精灵会自己离开，这是一种建立临时契约的救助方法。值得一提的是，每个突击队员都有一只常用精灵，常用精灵并不会离开，而是一直久伴，在捕获的时候它们还会给予一定的帮助。这样的常用精灵，我们称之为“拍档精灵”。

晶莹的蓝色线条透过陀螺碟划出，我深呼吸一口气，开始挥动陀螺游标以控制陀螺碟的旋转，一圈、两圈……被线条环绕着的比渡水獭默然地看着我，眼里没有任何特殊感情在流转。

“Kuku！”像是突然烦躁了起来，比渡水獭猛地冲着陀螺碟撞过去，陀螺碟发出刺耳的警告声，很明显受到了一定的损伤。

“怎么会这样……”我无奈下控制着陀螺碟飞旋回来，不远处的比渡水獭似乎有点愤怒了，站直身体，发出尖锐的叫声，“明明当初学习捕获的时候学校附近也是有很多水獭的，那个时候的心意明明能传达到的。”

嗯？等等，心意？我刚刚挥动陀螺游标的时候，真的有把我的心意传达进去么？

“茶色！你先冲过去！”像是突然意识到什么似的，我转过头指挥着茶色。茶色虽然瞳中有点紧张，还是很快地朝着比渡水獭冲过去，用力地撞击着比渡水獭的肚子。

“Ku！”比渡水獭大声地叫起来，受到了冲击。

“好的，就是现在！”再次挥动陀螺，我却胸有成竹。

第一圈，“拜托你比渡水獭，我需要你的帮助。”我在心底里认真地说着。

第二圈，“你不是没看到火灾，你也



“所以我也要加油啦，我跑去找君沙小姐好了，这么久了还没来也是很奇怪啊。说不定在路上遇到什么麻烦也说不定。”年年弯下腰摸了摸雷霆狮的头，雷霆狮乖巧而通人意地点了点头。接着年年又冲舒冉和夏晴挥了挥手，和雷霆狮开始朝着较为喧嚣的一侧公路拼命地奔跑了起来。

“真棒啊她们！作为好友的我再不做点什么真对不起这称号。”舒冉冲着年年的背影吹了声口哨，又转过头来看着脸上洋溢着微笑的夏晴鬼魅地一笑，“所以我们来谈谈吧，SUN。”

远处已经是快要完全落下的夕阳，红色的余晖和大楼里的火光交相辉映着，美得令人沉醉。

落日熔金，暮云合璧。

绝对不是不想帮助他们。”

第三圈，“你是水系，你可以帮助他们。凭你的能力是做到的。”

第四圈，“你可以的！”

第五圈，“拜托了！”

“Kukuku……”比渡水獭终于安静了下来，走到我身边，平静而温和地看着我。

“成功了！”我弯下腰拍了拍它的头，笑了起来，“陪我去大楼里帮助他们吧，拖了太久的时间了，火势越来越大了呢。”

“茶色！比渡水獭！走！”我站了起来，表情坚定地朝着还冒着火光的大楼跑过去，身边是两抹柔和的棕色。

像是跑向一个光明的未来。

“很努力嘛那家伙。”舒冉默默地将刚才还准备好要随时冲过来帮我的陀螺放下了，脸上是抑制不住的祝贺的笑容，“不过连陀螺都用成那样，一看就是没好好复习的样子，她能混成A级突击队员凌夏到底是花了多少心思给她补习啊。”

“是啊，我们好像一直都太依赖凌夏了呢。”一旁的年年看着我的背影，笑了笑：“太依赖，以至于我们都忘记了曾经的我们最初的执念与热爱了呢。”

3 深渊薄冰

湛蓝的天空，白色的云朵大块大块地浮动着，被夕阳和火光渲染上耀眼的嫣红，像是一个又一个的草莓棉花糖，却丝毫没有令人感到香甜和舒适。因为此刻的我们，每一个人都受着各种各样不同的困扰。

站在大楼前的是夏晴和舒冉。

“你什么意思，为什么要找我谈话？”夏晴皱着眉头看着舒冉，眉宇间透出不解。

“不用这么着急皱眉，Sunny小姐。要是你的笑容这么轻易就没了也就太对不起你的昵称了吧。”舒冉嘴角咧开，像是一个顽劣的大男孩一样地笑了起来，“也不用那么紧张地握着电鬼的精灵球，我只是想跟你谈谈。”

“你是怎么看待叶煦和她所谓的男朋友艾叶的？之前你应该比我们更早接触到

艾叶，你是怎么看他的？”

“艾叶？”夏晴的神色渐渐放松了下来，又露出了其平常的笑容，“虽然我知道总部不止调动了我一个人，但是因为提早知道要与叶煦她们重逢，所以我一直没怎么在意他。第一印象觉得他是一个脾气很好的人吧。”

“那么你信他和叶煦的关系？”

“老实说的话，当然是不信啊。叶煦不是一个善于编谎话的孩子呢。从以前到现在都是如此。”提到叶煦，夏晴的脸上露出了温和的神色，“不过，既然她有所隐瞒，总有她的道理吧，我相信她不是会做出伤害自己和他人的事的人。”

“真温柔啊。”舒冉看着她噗嗤一笑，“好啦，那么下一个问题是……你为什么到现在都还没有行动呢？内鬼SUN！”

燃烧的大楼是他们的背景，夏晴看着舒冉似笑非笑的表情，愣在了原地，脸上是掩饰不住的慌张。

而朝着喧嚣的马路奔跑的是莘年年——

“Leii！”雷霆狮朝着奔跑的方向大声吼叫，以驱赶路上拥堵的行人。

“雷霆狮，前面有警车对吧。”年年一边庆幸于自己的直觉，一边低头询问着雷霆狮。

“Leii。”雷霆狮冲她默契地点点头，优秀的嗅觉让它和年年一直引以为傲。

“果然。”堵在马路上的是一只水箭龟，高大的水箭龟站立着，用尖锐而锋利的爪子以及粗壮的水炮向着四周横扫着，阻碍着它身前的闪着红蓝灯的警车通过。

“必须想办法制服这只水箭龟才行啊。”年年咬住了下嘴唇，“但是为什么会这样发狂呢。明明应该是性格温顺的精灵才对啊。”

还是说，它遇到了什么困难？才会这样生气？比如，水炮里堵住了什么东西？

年年握住了手腕上的陀螺，头脑中飞速旋转：叶煦可以做到的话，我一样也可以，只是这么强大的精灵……没关系我可以的！因为我们是突击队员！只要传递一点就好，让它冷静下来才能帮助它啊。”

年年冲着雷霆狮点了点头，伸出手，准备按下装置上的按钮。



轰隆！伴随着炫目的亮橙色光芒飞快划出的陀螺盘，绕着一瞬间睁不开眼的水箭龟，画着一条又一条纤细的蓝线……

而在大楼里狂奔的是我。

“咳咳。”烟雾越来越大了，我一边扶着楼道的扶手，一边捂着口鼻，目光四处地寻找，是否有需要救助的人或者精灵。

“Bo！”轻轻的但是柔曼的声音透过烟雾传过来，我赶紧带着伊布和比渡水獭向声音传来的方向奋力地跑去。

是豆鸠！商场的墙壁上意料之外的有

一个巨大的洞口，我近乎是惊异地看着洞外那许多慌乱飞翔的豆鸠。

“等等，那是？”顺着豆鸠的方向，我才发现那只被商场的架子上掉落下来的玩具娃娃压得动弹不得的一只豆鸠旁边，还有一只被恐惧包围的、眉头紧皱的顽皮弹！

“顽皮弹，是会因为一点点的震动而自爆的，如果它自爆的话，那只豆鸠会……”我的神经被绷紧，几乎是惶恐地看着它们，不知道接下来应该怎么做。

顽皮弹已经有开始有自爆的倾向了，我看着窗外扑腾得更加慌张的那些豆鸠，觉得自己无助得快哭了。

“凌夏……艾叶……”

还有穿梭在火中是艾叶和凌夏。

“这里火太大，快点过来啊！”周围是被火燃烧的各种家具，凌夏小心地护住有点颤抖的冰精灵冰茶，冲着在火光中拼命寻找着精灵的艾叶，大声地喊着。

“你自己先下去！这边还有可能有受伤的精灵啊！”身边是令人睁折扑腾得乱糟糟的，几撮头发像是被烧焦了，但是他仍然没有停下手中拼命的翻找。

“那边！”像是在火光中看见了一个娇小而颤抖的身影，艾叶瞪大了眼睛，向着火的深处玩命地冲了过去。

“你疯了？”身后的凌夏惊慌捂住口鼻跟着跑过去，看着艾叶向火光中的身影扑了过去，表情是难以置信的恐惧。

“冰茶！冲着火用冰粒！然后是暴风雪！越快越好！”凌夏大声地冲着身边的冰精灵呼喊着，然后看着冰茶凝住脸庞，将身上的毛发飞快地冻成了尖锐利刃的冰粒，又用力地冲着火光将冰粒投掷出去。空气飞快地下降，强大的气流让火焰在一瞬间被压弱了下来。紧接着的是一团又一团的小小的雪球，在冰茶的身后铺开，然后朝着艾叶身上的火轻柔地砸了过去。火势在白色的球状体的覆盖下终于也是被制服了，化作了一缕缕小小的烟雾。

“你个疯子！”凌夏跑过去用力地拉起身上衣服已被火焰烧坏又被冰粒划破的艾叶，看着他拼尽全力抱住怀中的弱小的蜷缩起来的卡蒂狗，脸上的表情是又好气又好笑，“你傻啊！卡蒂狗是火系的，它是引火的特性，根本就不怕火！你用不着拿命去救它！”

“你才傻呢！”艾叶大吼起来，站起身来抬起拳头冲着凌夏的脸颊使劲地打了下去，“你用什么暴风雪啊！卡蒂狗很可能会被冰住啊！引火特性的精灵处于冰冻状态是无法被火系技能解冻的啊！”

“艾叶……”凌夏抬起头看了看艾叶



的脸，那张脸是即使被划伤也依旧显得英俊的脸，充满了大男孩一般的青涩和成熟，但此刻那张英俊的脸上，泛红的眼圈悲伤得令人心碎。

凌夏看着这样的艾叶怔了怔，脸上被打过的地方留下了一小块的乌青，然后他也抬起手，冲着艾叶的脸颊用尽全力地打了下去：“你以为我是为了谁才让冰茶用暴风雪啊！”

身边是翻滚的火焰，彼此冷冷对峙的凌夏和艾叶；而在楼下，是捂着嘴无助而茫然的我；大楼的外面，因为惊讶而微微发抖的夏晴和笑得邪气的舒冉；马路的那一边，拼命地想要传达心意的年年。

那些在我们心间旋转交织的黑暗的情感，终有一天会将我们吞没，推入深渊，以冰冷的温度，封锁住彼此不信任的内心。

4 冰消雪释

“艾，喜欢精灵吗？”

“最喜欢了！”

“那么这只卡蒂狗就当做生日礼物送给你了哦！以后你要好好对它哦！”

“嗯！”

年幼的艾叶，仰着脸，看着大人赠与自己的乖巧的卡蒂狗，嘴角划出一个好看的弧度，眼里是充满生机的闪动的光芒——可是这样的自己，这样信誓旦旦地说着“喜欢精灵”的自己，却眼睁睁地看着自己喜爱的精灵，掉入了冬季冰块还未完全化开的湖水之中，看着它被冰冷的水一点一点的淹没，只能因为不会游泳而在一边慌张而绝望地大声哭泣。

当卡蒂狗瘦小的躯体被后来闻声赶来的大人救起的时候，它已经奄奄一息了，冰冷的身体挣扎着，不想去那个更加寒冷的世界。

卡蒂狗最终还是离开了他，当着他的面，无助地吐出了最后的一口气，眼睛里充斥着不舍与悲伤。

“呐，卡蒂狗，其实我后来学会了游泳哦，哪怕再冷的水我也可以勇敢地跳下去的！”

“我也开始懂得更多的精灵知识了，我成了一名很棒的饲育家哦，我已经很了解你们了，如果再回到那个时候，我绝对不会领你去湖边了，那里没有栏杆，对你而言那么危险的地方，绝对不会再带你去了啊……”

“可是卡蒂狗，你回得来吗？即使我向你道歉，即使我下定了决心绝对不要再眼睁睁地看着精灵失去生命……”

“你，还能回来吗？”

“我不要再让任何精灵在我的面前受伤甚至失去生命了，我不要！”怀中的卡蒂狗蜷缩着，像此刻声音沙哑地说着话的艾叶一样，无法停止地发着抖。

“你不要？”凌夏看着嘴角乌青的艾叶，突然有点懊悔，“我不知道你经历过了什么，尽管我也爱精灵，但可能终究没办法像你这么玩命。”

“所以请你记住了。如果不是因为叶煦，我可能都不会想救你。”凌夏站在艾叶的面前，火光在他的身后肆虐，“因为你是叶煦的男朋友，我并不想让她伤心，才竭尽全力地想要去救你，知道吗？”

“你的生命并不仅仅只为精灵啊，还有爱你的人啊。”凌夏冲着他无可奈何地笑了笑，“真是个疯子。好了，这一层如果没事我们就快点去其他的楼层吧，真不能再这样浪费时间了啊！”烦躁地跺跺脚，凌夏朝着起身朝着楼下走去，身后的冰精灵灵敏地跟从着。

“凌夏。”艾叶终于也抱着卡蒂狗站了起来，走到凌夏身边的时候，轻轻地说了声，“谢谢。还有，真这么喜欢叶煦就给我去追啊，虽然我是她男友，但我喜欢



碟。

“如果想要帮助它的话，就拜托你们了！请加入我们吧！”被袭击得晕头转向的豆鸠被蓝色的线条飞速地包围了起来。一圈、两圈……我紧张地在心里默数着。

“Bo……”豆鸠们终于安静了下来，在我身边轻轻地拍打着翅膀。我抬头看向不远处的顽皮弹，白色的光芒已经完全覆盖住了它，身体中蕴含了过多的电能，它要爆炸了！

公平竞争啊！”

不出所料，艾叶看到平时总是冰山一般的凌夏此刻却从眸中透出了某种柔软的情感，于是轻轻地笑笑：“反正你这么聪明，也是看出了我和她之间的端详了吧，事实上她编的什么话我都不信。”于是向着楼下走去，留下凌夏的头发在一阵突如其来的强风中轻轻地飘动，嘴角扬起的笑意，像是一泓可以融化坚冰的春水。

我感受到了一股暖流：“凌夏？”我难以置信地擦干了眼睛，按住胸口，冲着楼梯的方向失神地看着。

“不是说好了吗？绝对不要再依赖他们了，绝对不要，要靠自己的努力啊！”我的脑海中突然冒出这样的念头，一瞬间灵魂被点燃，我望着在外面扑腾的豆鸠，有了主意……

“比渡水獭，能拜托你吗？对着外面的豆鸠使用水枪，最好让它们聚在一个方向！”我别过头对身边的比渡水獭说。

“Kuu！”比渡水獭愉快地点点头，轻轻向前踏了几步，开始冲着豆鸠喷射水枪。豆鸠慌忙地朝着水枪相反的方向冲过去，掉落的羽毛上下漂浮，几只豆鸠甚至慌不择路地冲着我的方向冲了过来。

“就是现在！茶色！”茶色心领神会地冲着豆鸠冲了过去，闪亮亮的星星冲豆鸠们打去，我也看准机会，发射出了陀螺

“豆鸠们，朝着顽皮弹用暴风！”豆鸠们温顺地鸣叫了一声，拼命地扇动起了翅膀，狂风怒号着，巨大的风力将顽皮弹轻巧的身躯吹起，从大洞中吹出。轰隆一声巨响。顽皮弹在天上爆炸了。自爆后伤痕累累的顽皮弹，被旁边的一群豆鸠接住，然后小心翼翼地从大楼的洞中送回了楼层里。

“安全了！”我欢呼起来，将玩具娃娃从受伤的那只豆鸠身上拿起，小心地抱起了它，又让茶色和比渡水獭推着顽皮弹，让豆鸠们用翅膀吹散楼道里的烟雾，然后开始向着楼下拼命地跑了过去。

楼下似乎有两个人影，我揉了揉眼睛，确定真的有两个人影之后，大声地喊叫起来，“凌夏！艾叶！”。

然而没有任何回应。

“传达不到。”大楼外面，公路上的年年皱着眉头看着面前的水箭龟。腕上系着的陀螺能量值已近极限，可是面前的水箭龟愣是没有一点安静下来的意思，恰恰相反，它似乎更加地愤怒了。

“为什么不直接用麻醉装置一类的东西？”年年注意到了路边尽量维持着交通

秩序的君莎，跑过问道，“如果是君莎小姐的话，一定有这类的防止突发状况的必要装置吧？”

“你是来协助的突击队员吧？”君莎一边指挥着其他警员去封断道路，一边转过头来回答着，脸上的眉紧锁着，“我们是有那种应急类的装置，但是……这只水箭龟就是为了扑灭商场的火才带来的，如果麻醉了……我们并不明白为什么它会突然发怒。”

“之前还一切正常？”

“一切正常，脾气也很温顺。”

“那么，君莎小姐，你能不能做到，诱引它使用水炮？”

“诱引它？水炮？”

“对的，试试看吧？冲着火灾大楼的方向，尽可能最大力度地发射。”年年不远处还在燃烧的大楼，表情是十足的自信。

各种各样、红的蓝的垃圾冲着水箭龟的水炮投掷过去，年年看着君莎小姐放出的废袋怪稍稍有点吃惊，“为什么废袋怪没有恶臭了，这不是很不卫生的精灵么？”

“只要与废袋怪做好朋友，它身上的恶臭就会消失。”君莎小姐看着她的废袋怪，眼里并没有和洁癖的年年一般的轻微厌恶，“精灵是不可思议的，作为同样存在于这个世界上的人类，我们理应与它们友好相处才对。尤其是作为警察的我们，和作为突击队员的你们。更应该守护它们了，对吧？”年年看着笑着说着这话的君莎，又看了看在自己身边的雷霆狮，同样笑了笑，“对啊。要守护它们呢。”

要守护它们！无论以什么方式！

对面的水箭龟，终于也是被一直远程投射的废袋怪惹恼了，转过头来冲着废袋怪凶狠地瞪着眼，两只水炮弯下来，准备发射水炮。

“那么现在只剩下君沙小姐带着废袋怪，朝着大楼拼命地跑了。”年年看着被惹恼的水箭龟，满意地点点头，“但也请小心一点，水炮的最大射程是50米。”



“嗯，交给我们吧。”君莎小姐笑了笑，带着废袋怪坐上警车，踩下油门，沿着公路飞快地疾驰而去。

水箭龟一如年年预测的那样，冲着君莎小姐逃跑的方向恼

怒地弯下腰，其中一只水炮蓄满了水，发射了出去。

“雷霆狮，扑上去。！”年年看准了时机，命令着雷霆狮。雷霆狮也顺从地轻轻一跃，纵身登上了水箭龟坚硬的背部，“将爪子伸入那只没有发射出水的水炮！”雷霆狮听话地将它锋利的爪子小心翼翼地塞进水箭龟的水炮内，强大的电流在它爪子上盘旋，不一会就看见它从水箭龟的水炮中掏出了一只处于麻痹状态的粉色生物。

“好样的雷霆狮，干得漂亮！”年年飞快地让捕获碟飞出，柔软的线条一圈一圈地绕着水箭龟打转，年年紧张地在一旁安静地指挥着，直到水箭龟终于安静了下来，水炮里源源不断的水也渐渐地减弱直至消失。“雷霆狮可以将身体内的电流集中到爪子上，只要轻轻地一挠就可以让对手昏迷那。”年年慢慢地抱起那只麻痹状态的粉色生物，长长的头发在风中飘动，“至于这只百变怪为什么会在水箭龟的水炮中，就有待我们之后再调查了。”

终于要结束了，她长长地叹了一口气，看着开回警车的平安无事的君沙小姐和废袋怪，心里的忐忑归于平静。

5 风羽亮亮

“内鬼SUN！”还站在大楼前的舒冉，望着有些惶恐的夏晴，心里是更加的确定。

然而，夏晴的下一句话就让他当场惊愕在了原地：“你也知道了内鬼这件事了么？”

“什么叫……也？”回过神来的舒冉，努力地让他俊俏的脸恢复到最初的无所谓，“也就是你知道我们中间有内鬼？”

“知道啊。”夏晴如释重负地叹了口气，“我昨晚收到的短信，有人这样告诉我，我还以为只有我知道，害我紧张半天。”

“这种事为什么不和叶煦她们说？”舒冉露出了疑惑的表情。

“短信上有说不要轻易相信你身边的人，所以虽然我不知是真是假，但还是决定先不要说。”夏晴说完看看舒冉，“那么，你又是怎么知道的？”

夏晴露出了一贯的灿烂的微笑，舒冉看着这样笑靥如花的她，眼底渐渐流露出了几丝惶恐。

温和的风轻轻地吹拂过来，少年的栗色的短发在风中轻柔地飞扬着。少年就这样安静地站着，看着面前的少女，瞳中有着说不出的惶恐。就像几分钟前的少女那样。

“嗯，我？和你一样啊，也是收到了条短信啊。”舒冉歉意地笑笑，“因为你和艾叶是新来的，所以理所当然地把嫌疑的目光锁定在了你们两个身上了，真抱歉啊。”

“没事，至少现在我们应该是同一阵营了吧？”夏晴歪了歪头，“但事实上我不是很相信那条短信啊，或许只是恶作剧？”

“谁会拿这种事恶作剧。”舒冉无奈地扶扶额头，“不过你不进去帮他们么？大楼还在燃烧啊。我要在这里接应年年，但是你应该可以进去的吧？”

“嗯，可我惯用的是晴天队，火系精灵帮不上什么忙……”

“只有火系？”舒冉的目光再一次锐利起来，望着她手上握着的精灵球，“难道连电鬼也帮不上什么忙吗？”

“大楼可是有很多家用电器的哦。无论大型，还是小型。”

夏晴看着舒冉的脸，愣了愣，像是在



音，还有站在它身边虽然身影模糊但依稀可以辨认的鸭嘴火龙。

我抬手给了自己一巴掌，一方面确定自己真的没有在做梦，另一方面也顺便惩戒一下自己这乌鸦嘴，说什么不灵这种事灵得和什么似得。

“我战胜不了它们吧？”我别过头来看了看身边疲惫的茶色和比渡水獭，以及自爆后伤痕累累的顽皮弹，还有在我头上低低地飞着的天然呆一般茫然的豆鸠们，觉得除了体重和身高，我们应该没

在思考他特意强调这句话的意思。笑容在风中渐渐地凝固。

“叶煦！”猛然醒悟过来的夏晴开始奋力地冲着大楼狂奔而去。

“很多电器的！像是电鬼一类会活动的电器哦。”舒冉在她的身后笑着，这时，一抹黑色快速地从他的身边掠过：“不过如果是叶煦的话，一定没问题吧？”

“大概……吧？”舒冉转过头，对着冲他跑来的年年挥挥手，一脸信心地看着在她身后由警车载着的水箭龟：“不过可以肯定的是……那个叫夏晴的孩子的嫌疑，没有排除。”

看了看已经消失在了大楼门口的夏晴，舒冉的脸上露出轻蔑的笑容。

“艾叶！凌夏！”我看着前面的人影越走越快，有一点疑惑了，“没听到吗？”

“难道不是他们？”这个念头刚出现就被我打消了，“除了我们谁还会再进来啊，再来添一把火？”

这样想着，我却突然看见了楼道深处，传出了凶神恶煞般咆哮着的电击兽的声

有可以超过它们的东西，尤其是战斗力。

“没事，它们应该还没有看到我们。”我轻轻地说着，转身想要继续行走，却听到身后传来它们突然的咆哮，以及往我们这边传来的越来越大的沉重的脚步声。我抬手又给了自己的嘴一巴掌。

“叶煦！”就在这时，我听到了仿佛救命稻草一般的艾叶和凌夏的声音，虽然没看到他们的身影，但从声音判断，他们应该离我不远，也许就在上一层的楼梯口出。

“凌夏！艾叶！我在你们楼下啊！你们再不下来救我会出人命的啊！”我忽然觉得自己多年以来的尖叫功底，在那一刻得到了良好的展示。

“叶煦！”听到身后有人叫我，我转过头，当看到冲我飞奔过来夏晴时，说不出的激动，“哦哦哦！Sunny！你也过来了。”

“你没事吧？”夏晴抢先一步跑到我的身边挡在我的面前，并放出了电鬼和光精灵，“那两只精灵是怎么回事？这是会



在普通商场、特别还是火灾中可以精神状态良好出现的精灵？”

“我也不知道啊。”我将身边的精灵往身后拢了拢，“只是很奇怪啊，我刚才在楼道那边看到了两个人影，我以为是凌夏和艾叶，还叫了他们几声，都没回应我，之后就看到这两只精灵了。这未免太蹊跷了吧。”

“是很蹊跷……”夏晴皱了皱眉，冲着身边的电鬼挥了挥手，电鬼便一边放射着电流一边冲着鸭嘴火龙冲了过去。

“叶煦！”再次听到呼唤，这次转头终于看到了一路小跑的凌夏和艾叶，我兴奋地冲他们挥挥手，要他们快点过来支援。

“砰！”突然间的一大块墙壁被打破，我正要惊讶，一块碎裂的墙砖已经诡异地在空气里漂浮起来，冲着我的头砸了过来。

“小心！”凌夏的声音传来，我还来不及回应，那块砖头便用力地击打在了我的头上。

我的视线开始模糊起来，身体一下被冲击至摔倒在地，身边的茶色焦急地叫着，我抬手想拍拍它告诉它没事，却看见更大的一块墙砖冲着它砸了过去……

“走开！”我猛地推开了它，墙砖砸我的手臂上，我捂住了受伤的手臂，一瞬间疼得快要失去了知觉。

“你所谓的同伴中，一定有一个内鬼一个背弃了你的信任的人。”艾叶的话又一次像一块冰一般地在我胸口沉沉的向下坠落。

背弃了我的信任的人？我抬起了头，看着夏晴身边眼睛泛着红色的光精灵，它粉红色的毛发在风中被吹得很美的样子。

莫名其妙漂浮起来的墙砖……会不会，就是是光精灵使用念力的结果？一个想法疯狂地在我脑海中滋长。

我竭尽全力想要抬起头，但是意识却在一点一点地消失，我最终还是无可奈何地合上了眼。

身边是好像在哭泣的茶色、慌作一团的比渡水獭和豆鸠、濒死的顽皮弹还有赶到我身边忧虑地喊着我的名字的凌夏以及艾叶，惟独没有Sunny。

我最终没法看到此刻Sunny的脸，看不到此刻Sunny脸上掩盖不住的慌张与愧疚。

对面传来的精灵沉重的倒地声，那是我一直相信的Sunny的实力——啊，要是这些声音都消失多好，全部消失掉！

我的心里传来的绝望而悲伤的哭声，耳边因为太安静而嗡嗡作响。

温和的风轻轻拂过，一股液体划过我的面庞，一滴又一滴，有清凉的，也有温热的……

未完待续

友谊万岁Z

文/新房客
编/宇宙世G

1.没有吃的了

这是在一个未知的年代，我们在一起快乐地航行着，我们的职业是海贼，海贼团的名字叫“PM海贼团”。嗯……接下来我也不知道怎么写了，提笔忘字呀！

以上这一段是航海士老T正在写的航海日记，他留着一头金色的头发，身着红色的海贼服，这还是他曾经是船长时穿的衣服。上次抓阄时输掉了，所以船长宝座落到了小同同的手里。

“你写的好像说明文！”现任船长同从背后敲着老T的脑袋说，“这样完全没有往下看的欲望！一开始能不能以欢快的节奏开场呀？以后我们名扬四海了，这些日记还要卖高价呢！”

“但一般小说都要以说明文的方式开场哦！”头上戴着皮卡丘耳朵，身着条纹衫的摩托罗拉蹦蹦跳跳地跑了进来，“我喜欢简单明了的说明文。”

“不管是什么，今天都要很努力地活下去啦！”一头蓝发、一身蓝色打扮的老J搂着自己的斗力鸡与冰须熊对老T指指点点道。

“你们呀……”戴着墨镜的老G耸了耸肩摇了摇头，“老J说的对，能给点吃的吗，我已经两天没吃饭了。”他脚下的妙蛙种子眯着眼睛也无奈地摇了摇头。

“捡钱A梦！”听到老G这样说，船长立刻抓起了妙蛙种子，“看你的名字多么吉利，快出去给找点钱来，要么就找点吃得来，去吧！”

“捡钱A梦哪里有那么大的本事！”老G异常疼爱这只妙蛙种子，直接从船长



手中把它抢了过来，“它也几天没吃东西了。”

“但我看到捡钱A梦把船长藏起来的马卡龙吃了哦！”摩托罗拉敲着手指说，“我想一起吃的说，但它一口就吃掉了。”

“什么！”船长的脑袋上立刻燃起了怒火，“那可是我留了几天的马卡龙！”

“本来一人一个的，是船长把它们都据为己有了吧！”老G说，“所以捡钱A梦只是吃了它想吃的那一份。最近马卡龙好像很火耶。”

见老G说出了实话，船长已经无从辩解：“都给我滚出去！”她一脚把老G与捡钱A梦踢出了船舱。



2.游戏被偷走了

“唉……”老G与捡钱A梦一人拿着一个鱼竿在甲板上钓鱼。这是船长的命令，不得不服从。这么多天都没有看到陆地，船上的食物都吃光了，至于是谁毫无节制地吃，就不多提了……老G这么想着把鱼竿放在了捡钱A梦旁边：“你先钓着，我去看看新闻，两天没看了，钓到鱼了叫我。”

捡钱A梦眯着眼看老G走进了船舱无奈地用藤鞭将自己的钓竿往后拉了拉，并顺便轻轻地一碰老G的钓竿，把它丢进了海里……

“不好了！”船舱里的老G捧着自己的电脑跑了出来，“大事不好了！”他这忽然一冲出来显然吓了捡钱A梦一跳，这一吓不要紧，自己的钓竿也滑到了海里。

从船舱中匆匆跑出的船长见到钓竿正在向下落，立刻抓起身后跟着的小锯鳄，学着小智的样子将它抛向了海里：“就决定是你了，小锯鳄！”

“哇，连声音都学得一模一样！”随后跑出的摩托罗拉鼓掌，“船长好棒，学得好像智智。”

“别随便就把我的小锯鳄丢进海里啊！”老T也跑了出来，但已经迟了许久，小锯鳄在落入水中那瞬间已经咬住了钓竿，而捡钱A梦也用自己的藤鞭缠住了小锯鳄。不过有种类似什么东西断裂的声音传来，捡钱A梦把小锯鳄救上来时众人发现，钓竿已经被小锯鳄那锋利的牙齿咬成了两半。

“我的钓竿啊！”船长疯狂地喊，“这费用要从老T你的伙食费里扣！”

“为什么是我啊！”老T喊道，“是你把小锯鳄丢下去的！”

二人正争吵之际，捡钱A梦发现鱼竿那头正被什么东西拉着，它用力往回收了

一下藤鞭，发现没有用，而鱼竿那头的力量越来越大。

“钓上鱼来了，小锯鳄别松口！”老G冲过去抓紧了钓竿，“你们也过来帮忙，鱼好像很大！”众人见状纷纷跑了过去帮着它一起往回拉着钓竿。

“力气很大啊，加油啊！”

众人废了九牛二虎之力终于把钓竿拉了回来，但钓上来的却是个破水壶。

“什么破玩意儿！”船长一脚踢开了水壶，“这就是你钓的鱼？鱼竿坏了，也没钓上鱼，晚上又没有吃的啦！”

“等等，水壶里有东西。”老G跑到了水壶旁边，见到水壶中塞满了红色的东西，他伸手一摸发现软绵绵的触感很奇怪。

“我看看，是不是宝藏！”船长撞开了老G将手伸进了水壶里，“确实软绵绵的，是什么啊，哇！”忽然她尖叫了一声，“救我救我，我的手被缠住了！”

众人慌忙跑了过来，老T抓着水壶，摩托罗拉与老J抓紧了船长向两边用力拉着。

忽然两条触手从水壶中伸了出来。

“海怪呀！”船长经喊道，“救命啊！”她一边甩着手一边用脚踢着水壶，“快点放开老娘，放开老娘！信不信老娘直接把你扔开水里去煮了做海怪汤喝，我们好多天没吃饭了。对了，这还真是个好主意，别放开我别放开我！”听到她这样说，那水壶里的东西竟然松开了她的手，由于拉的力气太大，船长、老J与摩托罗拉被弹了出去，而水壶则砸在了老T的脑袋上，那几条触手恰好抓着他的脑袋。

“救命救命，我最害怕蛇啦！”老T顶着那破水壶原地转起了圈来，“救命啊，救命啊！”

“那是触手，不是蛇。”老G跑过去用力将那东西从老T头上拿了下来细细地看着，“我觉得这是一只桶章鱼。”

“答对了！”水壶中的怪物发出了声音，“我是一只会说人话的桶章鱼，别问





为什么，我是救星。”

“不要再以说明文的方式继续啦！”船长一脚踢开了水壶，“已经够了。”

就这样，众人非但没有钓上鱼来，还弄坏了钓竿。它们围着桶章鱼淌下了口水：“不管生吃还是熟吃，都会很棒哦。”

“别吃我啊！”桶章鱼吼道，“快把这水壶帮我摘下来，脑袋卡在里面，什么都看不到了。”

“你怎么进去就怎么出来吧！”船长说，“不许我们吃，还让我们帮忙，有什么报酬？”

“船长一听到钱就什么都好说了。”老G提示到。

“我的主人在钓鱼的时候，钓到了一个破盒子，别人都说那是垃圾，但他却当做宝物一样喜欢。因为里面有一个什么很小的方形芯片！那个芯片上还写着什么Z字，他非得说是什么偷跑的游戏。这个消息不知道什么时候传到了一个戴眼镜的胖男人耳朵里，他带来了一群人来抢主人的磁盘，现在主人被带走了，被抓走前主人把我塞进水壶让我顺着水流漂流寻找救兵，就见到你们了。对了，那个人身边还跟着一个棱棱角角的怪物！”

“叽里呱啦的不知道在说些什么。”船长摇了摇头，“看样子只有把它吃掉啦，可我觉得生吃又太残忍。”

“等等！”老G拦住了船长对桶章鱼说，“你是说你的主人捡到了《口袋妖怪Z》的游戏，然后被一个戴着眼镜的胖男人追捕？”

“是呀。”桶章鱼说，“叫什么宅男大人。”

“宅男大人？”老G惊恐地说，“平时生活在普通的社会里，周六周日休息，大部分时间待在家里，只有晚上才出来活动的那个宅男大人吗？”

“你说的是谁呀……一个宅男把你吓成这样！”老T说。

“宅男大人喜欢潜入到各个游戏公司去盗取未发售的、正在制作中的游戏，只要他看到认为会热卖的游戏都肯定能偷到，他靠把游戏的内部消息散布出去赚钱为生，是黑名单头号人物，网络警察QTZT一直在捉他，他算是这个时代很多游戏公司最大的敌人。听说最近他经常把即将上市的游戏偷走，再复制做成盗版低价出售的，以此来赚钱。”

“说那么多听着就烦！”船长疯狂着摇着头，“不过赚钱两个字似乎挺有意思！”

“船长！”老G愤怒地说，“你实在是太天真了，你根本不懂这里面的危害！

甚至有过游戏公司辛辛苦苦做出来视为最后的救命稻草的作品都被宅男大人偷走，然后破产了。再这样下去说不定智智也会消失的！”

“智智消失；赚钱……”船长衡量了一下，“嘻嘻嘻嘻……”

“还是不要理船长了，她一听到赚钱脑子就不好使了！”老J把船长推开，继续需问：“既然宅男大人的危害这么大，为什么不把他抓起来呢？”

老G翘着手指说：“捉不到！他最大的能力是把人类变成数据传输到网络或者游戏世界里，据说很多人都在追捕途中被他无声无息地消灭掉了。”

“而且还有只3D龙！”摩托罗拉补充道。

“对，还有只3D龙！”老G重复道。

“三蹄龙是什么？”船长忽然冲了过来，完全摸不着头脑，“三只蹄子的龙吗，珍贵吗？”

“不是啦！”老G随手抽出画板，顺手素描出了一张3D龙的画，“就是这样！”

“哇，不知道是从哪里抽出来的耶！”摩托罗拉拍着手说，“不过画得好棒！”

“这玩意儿到底哪里有三个蹄子啦？”船长摆弄着那张素描画看了半天，“不过把它主人找到就能卖游戏赚钱……”她的双眼开始放光，“这种事应该是我们海贼感兴趣的东西，走吧，找到他我们就发财啦，还愁什么吃喝！目标：宅男大人！”

“等等，我话还没说完……”桶章鱼打断了船长的话，“请你们协助我把主人救出来吧！他会给你们很多钱的。”

“给不给钱先不说，宅男大人非常可恶，我决定就算为了游戏界也要帮你把他打跑！”G捧着自己的电脑说：“我刚刚看新闻才知道未发售的《口袋妖怪Z》被宅男大人偷跑了，网络警察QTZT正在追捕他，想不到他遗失了游戏，还被这桶章鱼的主人捡到了。依我来看我们……”

“又是不知道从哪里抽出的电脑耶！”摩托罗拉继续鼓掌道，“顺便给大家解释一下QTZT是什么吧！听起来好酷，是个很厉害的组织吧！”

“Quan guo Tou pao Zhui hui Tuan（全国偷跑追回团）！简写叫QTZT！”老G竖着手指解释道，“据说因为创建者的英文不好，所以用汉语拼音代替。”

“什么乱七八糟的……开会！”船长抢过了老G的电脑，拿扩音器对着众人吼了一声，五人立刻抱成了一团叽叽喳喳地商量了一番。

过了几分钟，斗力鸡冲从队伍里钻了出来，一步一步地走向了桶章鱼，挥舞着尖爪子咔咔两声在水壶上戳出了两个洞，好让它能看到外面的事情——桶章鱼头上扣着水壶，水壶上还被戳出了两个洞，样子实在滑稽。

“快带我们去找你的主人，顺便找那个宅男大人！”船长对桶章鱼说，“话说那个Z到底什么意思呀？是龙珠吗！我喜欢小悟空。”

“是《口袋妖怪Z》，很可能与一条绿色的大虫子有关！”老G提示道。

“总之听起来很有意思就是了，《口袋妖怪Z》！”老T与老J两个人龇着牙笑着，心中各自若有所思，“先不管宅男大人，能提前玩到游戏就好了！”

船长咳嗽了一声：“我当然知道是大虫子啦，我是在开玩笑嘛！快说，你主人在哪里？”

“我也不知道主人在哪里，我只知道我是飘过来的，从哪里飘过来的我可不知道。”桶章鱼说着摇了摇头，“而且来的路上还把主人给的纸条丢了。”

“那是什么样的纸条呢？”摩托罗拉问道。

“大概是写着宅男大人住址的便签条，我平时记忆力不好，总是习惯记下来哦。不过以后的时代大家都喜欢用智能手机了，我还是比较喜欢原始的方式呢。”桶章鱼比比划划地对众人说着，“主人也习惯用手写日程表。最好的办法就是……喂喂，你们有听我说嘛！”它还在说着众人却已经走掉了，只剩下老T的小锯鳄与老J的斗力鸡还在。小锯鳄属于见到东西就想咬一口的类型，看着桶章鱼一直晃来晃去的触手它一直有一种欲望，但因为刚刚主人在，一直不敢下口，现在看他们走了，口水都要留下来了……

3.终于找到了

大家虽然依旧是漫无目的地行进，但桶章鱼似乎方向感很好，在它的指挥下，众人很快便到了岸边。因为据它所说它只不过漂流了几个小时而已。众人留下了冰须熊看船后便上了岸，桶章鱼缓缓地在前面带路，五个人在后面跟着。

走了不多久，前面忽然来了三个人，见到桶章鱼就开始对它拳打脚踢，桶章鱼被打到整个缩进水壶中，船长见状立刻喊道：“喂，有老娘在此，你们这是做什么呢！”

“这东西欠钱不还，我们没办法才把它塞进水壶里丢掉的！”其中一个人说。

“它怎么会欠你们钱！”船长说着把肩膀上的正电宝宝随手抛了出去：“给他们点教训！”正电宝宝踩在了其中一个人的脑袋上，紧接着又跳到了另外一个人的脑袋上，就这样翻来覆去地在三人脑袋上跳来跳去的。

“不是让你表演杂耍！”船长吼道，“大家快点帮忙！”

听了船长的命令，老T放出了小锯鳄，老G放出了捡钱A梦。对方的三个人也放出了三只口袋妖怪，分别是：角金鱼、玛瑙水母与鲤鱼王。

“啊！是角金鱼、玛瑙水母还有鲤鱼王！”老T惊道。

“几条鱼把他吓成这样……”老J眯着眼说，“这分明就是海滩NPC必备嘛……”

处于属性上的优势，他们很快打跑了三个人。桶章鱼非但不知感激，反而说：“真是多管闲事，要不是我吃得太饱，早把他们赶跑了。”

“老娘救了你还说我多管闲事！”船长踢了一脚破水壶，“还有你说的吃的太饱是什么意思？”

“我在船上找了些吃的。”说完



还打了个嗝。

“啊！你不会是把我藏起来的备用粮给吃了吧？”老J惊道，“那可是我为了预防万一给船上所有人留下的最后一点粮食啊！”

“你个混蛋！”船长抓起水壶在半空中轮了一圈准备抛出去……



“别呀船长，我们还要玩《Z》，还要赚钱呢！”老T拉住了船长，船长想到老T说的有道理，就暂且放下了桶章鱼。

走了没多久，终于到达了一个城镇，这里虽然不大，但人还不少。桶章鱼带头，五人继续在后面跟着。

“喂，你的主人到底在哪里？”船长不耐烦地说，“饿死我了，不行就先吃点东西再找。伙食费你负责。”

“找到了！主人就在那！”桶章鱼忽然翘着触手指着不远处一个胖乎乎地男人说，“那就是我的主人！”

众人顺着章鱼触手所指方向望去，发现一个矮胖男人正在发小传单：“欢迎购买，欢迎购买，这是还未发售的《口袋妖怪Z》哦！”

“啊！”老G忽然吃惊地喊了一声。

“一个胖子把他吓成这样……”老J眯着眼走过去对那人说，“你在卖什么？”

“欢迎欢迎！”矮胖男人抽出了一张小传单递给了老J，“这是还未发售的《口袋妖怪Z》哦，很好玩的，你要试试吗？现在加入会员还能半价优惠。顺便说一下，你可以全价再卖出去！”

“《口袋妖怪Z》！”老T与老J双眼放光地握着手跳起了舞，“可以玩到了，可以玩到了！”

“你啊什么啊？”船长杵了杵老G的胳膊，“怎么了？”

“这个人好像就是宅男大人啊！矮胖身材，戴着眼镜，身着白背心、黑裤衩，手机挂件是一堆小萝莉的吊饰。”

“宅男大人！”船长听到老G这么说，顿时觉得眼前这人全身都散发着金钱的光芒，她立刻也双眼放光，“有饭吃了！”

“猜对了哦！我就是宅男大人！”那人拿出了自己的手机对众人炫耀到，“确实很多可爱的小萝莉挂件呢！要不也给你们？”

“你就是桶章鱼的主人，也就是说，你就是偷走了《口袋妖怪Z》的人？”老G指着宅男大人说，“传说中生活在普通社会里的宅男大人，周六周日休息，只有晚上出来活动。”

“可现在是白天耶！”摩托罗拉说。

“不瞒你们说，我最近缺钱买新出

的抱枕，没办法只能白天出来赚钱啦。”宅男大人抠了抠鼻孔，在裤子上蹭了蹭，“而且我在卖盗版《口袋妖怪Z》，其实可以半价卖给你们，你们再全价卖出去哦！”

“好呀好呀！”老T与老J继续蹦蹦跳跳地说，“可以先试玩吗？”

“可是《口袋妖怪Z》根本还没有发售吧！”老G实在按耐不住自己的怒火，“正版还没发售，你就开始卖盗版了，你这样做实在不可原谅啊！而且……而且据我所知，《口袋妖怪》的续作也不一定叫‘Z’啊！”

“因为我拿到了《Z》的源文件，可是以我的能力根本没有办法破解，没办法，我只好把《X》版修改一下，做成了我自己的《Z》版拿出来卖啦。”

“生意怎么样？”船长双眼放光。

“今天第一天，还没卖出去。因为我是昨晚才决定买抱枕的。”宅男大人的脸上泛起了红晕，“抱枕上那个小萝莉真的超级可爱呢，让人忍不住想要买。”

“那你把桶章鱼丢出去的目的是？”老G问，“就是故意引诱我们上钩吗？”

“我让桶章鱼去卖游戏，结果它卖出去了三张，但那三个人发现游戏是假的之后就立刻回来找它算账了，我急着推销，没发现它有危险，等我发现时它已经被揍了。但我听说海上有一个叫PM海贼团的海贼团，据说他们有很多钱，还有宝藏在手，所以我打算让桶章鱼去寻找他们来做我的下线，就把它放在水壶里送出去啦！”

“下线？”船长不明所以地说，“啥叫下线？”

“就是他卖给我们游戏，我们再卖给别人。”摩托罗拉解释道，“我是在老G的电脑上看的，话说宅男大人说话真是一步到位简洁明了耶，我们被骗了！”

“可恶！”船长攥着拳头说，“你居然这样骗我们，而且还把钓竿弄丢了，最可恶的是船上的食物还让桶章鱼给吃了，你赔，你赔，你赔！”

“赔什么啊，我给你们这么好的生意你们都不做。我半价给你们呀，你们再全价卖出去！”宅男大人说着递给了船长一张名片，“这是上班族的神圣仪式，我最近刚学会的。”

“谢谢谢谢！”船长接过了他的名片后从自己口袋里翻了一通，“我还没有……不对！”她立刻吼道，“这根本不是交换名片的时候啦，你个骗子！”说着便把宅男大人的名片丢到了地上。

“自己刚刚明明还很入戏的说……”摩托罗拉眯着眼说。

“你个骗子，正电宝宝，给他点教训！”船长一声令下，正电宝宝冲到了宅男大人面前发射出了一束电流。她趁机把老G拉到了一边：“我就这样演下去，是他骗我们，我们才报复的，把他打败就可以名正言顺抢过来那些游戏卖钱啦！”

“不可以这样做啊，危害我已经在船上就和你说过了，我今天要帮大家逮捕他！”

“啊！”被电到的宅男大人一声尖叫抛出了精灵球：“既然你们这么不识抬举，那本宅也不客气啦！”精灵球中跳出了一只全身棱角的3D龙。

“这就是3D龙！”老G喊道，“大家小心！”

“这哪里有三只蹄子嘛！”船长说着从背后抽出一张大网，向3D龙抛了过去，“不过既然是珍贵的猎物就要捕捉起来，啊哈哈哈！”

“又是不知道哪里来的网……”摩托罗拉说着也抛出了精灵球，“走路草。”

“停！”宅男大人忽然叫停，“五个人打一个，太卑鄙了吧！”

“本来还以为可以玩到《Z》的，但现在既然玩不到了，就帮船长把你抓起来吧！”老T喊着放出了小锯鳄，“你也一起来！我们大家一起来！”

“大家好才是真的好！”老J也放出了斗力鸡，“玩不到就捉你，也算帮老G一把吧”。

“等一下！”宅男大人亮起了红牌，“稍等一下！”他半蹲在地上从包袱里翻了半天翻出了一个破旧的盒子，众人看着他的举动纷纷表示摸不着头脑……

4.我也要限量版

“主人在找东西呢，大家稍等一下！”看着宅男大人在翻包袱找东西，许久没说话的桶章鱼忽然开口说，“要有点耐心。”

“你还有脸说话，给我滚过去！”船长忽然发现桶章鱼还站在自己这边，便一脚把它踢到了宅男大人那边，不过这一踢反倒把它头上的破水壶踢掉了。

“哎呀，羞死了，感觉好像裸体！”桶章鱼脸羞得通红，用触手捂着自己的脸跑进了宅男大人的包袱里。

宅男大人拿着从包袱里翻出的破旧盒子，站了起来咳嗽了一声：“咳咳……”

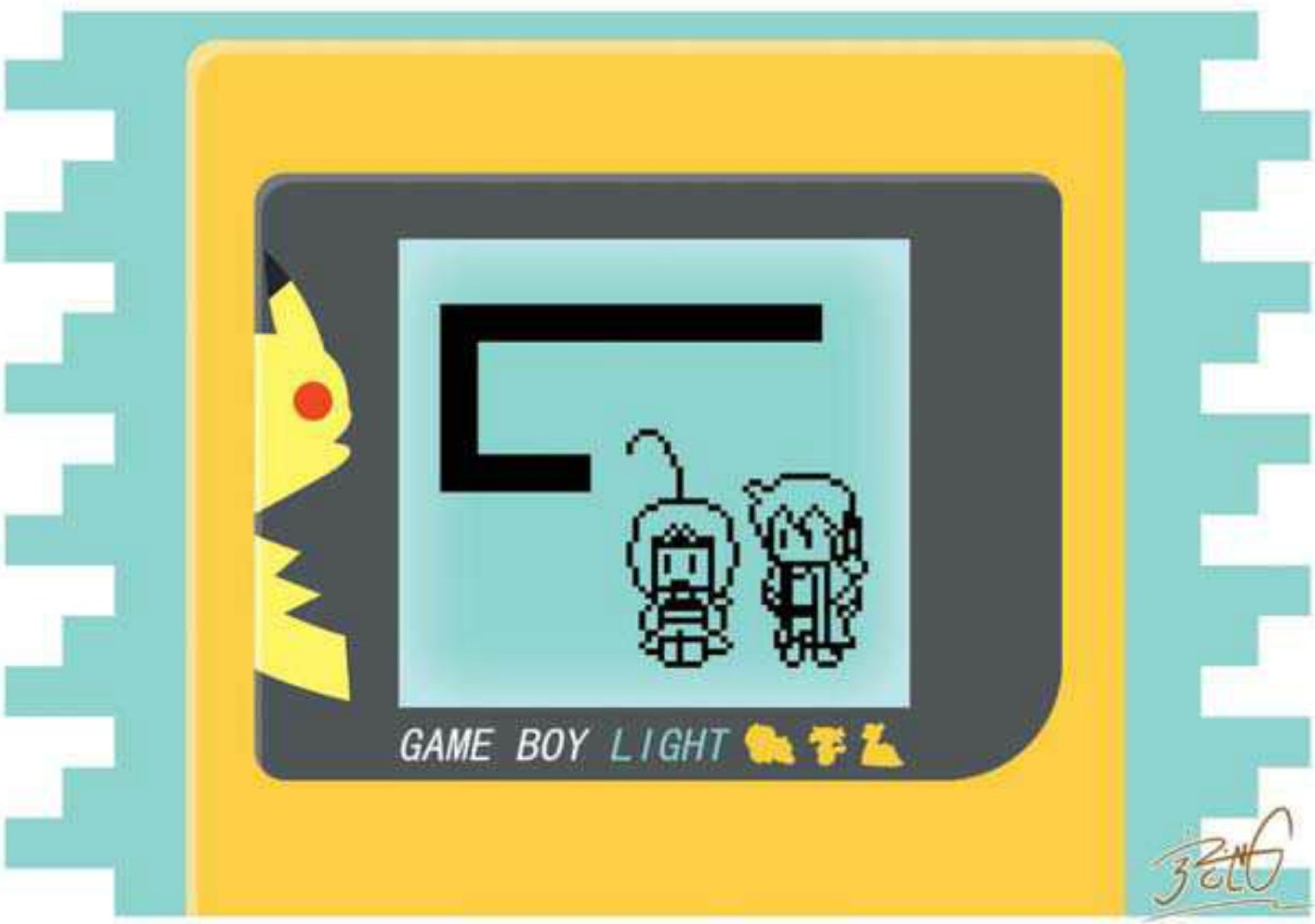
“别装神弄鬼的！”船长吼道，“嗦死了，快快束手就擒，把你手里那些游戏都交出来！”

“交出来以后我们要交给网络警察！你也别想逃，啊！那是……”老G盯着宅男大人手中的盒子忽然语气开始转变，“是限量版的Gameboy！”

“什么鬼？”船长眯着眼睛问。

“是很难买到、很值钱的东西！”老G双目变成了两颗心，“宅男大人，你拿这个出来做什么？”

“你不加入战圈我就可以借你玩两天一夜！”宅男大人稍微将盒子打开了一点，“货真价实的哦，哪里都买不到，里



面还有经典的《口袋妖怪 黄》，电池也是我新买的！”

“这种细节的地方居然如此生活化！”摩托罗拉说着收回了走路草，“《黄》版里面的皮卡丘很可爱，让我玩两天一夜吧！”

“我也想玩很久了，好怀念！”老J也想收回斗力鸡，但立刻摇了摇头，“不对不对，我要捉到你！”

“我是从《水晶》玩起的，一直很想试试《黄》版，船长自己和它打吧！”老T收回了小锯鳄，“说不定我还能看到像素版的小锯鳄呢。”他与摩托罗拉排成了一队站在了老G后面，“嗯嗯，得有个先来后到，先给你玩吧！”

“不行！”老G斩钉截铁地说，“我们不能忘了本来的目的，宅男大人的行为是犯罪的，我们不能……”

还没说完宅男大人已经将限量机塞给了老G：“先打开开关嘛！”

“先看一下他的限量机也不错嘛！”摩托罗拉抢先打开了机器的开关，“好感动啊！”

“你们这群混蛋，给我回来！”船长说着把队伍最后的老T给拉了回来。

“嘿嘿，你们上当啦！”宅男大人的眼睛忽然亮起了光，“3D龙，开始行动！”说话间3D龙的头部发射出了一束刺眼的光芒，伴随着古怪的咕噜咕噜的声音，光芒射向了船长与老T……

“啊！”一声尖叫，二人消失在了大家面前。

“他们去哪里了！”老J喊道，“不好啦船长和老T不见了！”

忽然Gameboy里响起了熟悉的游戏音乐，老G低头一看不禁大吃一惊：“船长和老T被变成游戏数据啦！还是像素版本的！想不到这只3D龙这么厉害！”

“我看看！”老J把Gameboy从老G手中抢了过来，发现屏幕上两个像素版本的小人儿正在焦急地左右晃动着。他觉得好玩就按动了一下按钮，这一按屏幕上方出现了一个小方块，开始向前移动起来。那小方块在触碰到前面的另外一个小方块以后变长了一截，并继续移动了起来。

“为什么是《贪吃蛇》？”摩托罗拉抢过了GB说，“很好玩哦！”他灵活地操纵方向键连续让那贪吃蛇吃着前面的方块，角落里的船长与老T更加焦急地跳动了起来。

“别闹啦！”老G抢过了Gameboy，“这条蛇长到一定的长度他们两个都会被挤死的！”

“HELP！HELP！”屏幕上显示出了这两的字样，应该是船长与老T正在求救。

“宅男大人，快把船长放出来！”老J说，但他回头一看发现宅男大人已经不见了，“人去哪儿啦？”

这时3D龙悄无声息地移动到了众人面前，眼睛变得弯弯地，露出了一股奸笑，头顶上一股七彩光波射出，老J被击中，掉入了五彩斑斓的隧道，不一会儿他也出现在了屏幕里。

“掉进去的是我多好，早就想体会一下当游戏人物的感觉啦！”老G拍掌叫好，“呸，不对！我要救他们出来，而且宅男大人你这个骗子，你也逃不掉的！”

“有的人很会吐槽耶！”摩托罗拉捂着嘴指着老G说，“其实你按暂停键不就可以暂时解救他们了嘛！”

“可以吗？”老G按了暂停，游戏里的贪吃蛇与三个伙伴纷纷停止了活动，他长出了一口气，哪料到3D龙又冲了过来，并又露出了奸笑，头顶上开始闪光……

“不好，我们也要变成数据了！”关键时刻摩托罗拉从地上捡起了一个东西……

一阵光芒过后两人都还在现实世界，

而3D龙却不见了，定睛一看，原来关键时刻摩托罗拉捡起了地上的破水壶，由于水壶被磨的很光，竟如镜子般把3D龙的光线反射回去了。两人打开Gameboy一看，3D龙也到了游戏里。不过屏幕上多了3D龙与老J，空间越来越小了。

“啊……”老G忽然淌了一滴汗，摩托罗拉见状向屏幕上望去，发现船长等正在群殴3D龙。

“不是暂停了么，怎么他们还能动……”

“这样下次游戏结束时他们就会死掉了。”摩托罗拉说，“我也不知道怎么办了，把Gameboy砸了怎么样？”

“那怎么行！这可是限量版，而且现在买不到了！”

“把电池拆下来呢？”

“拆下来游戏重启他们也会消失的吧！”老G四处张望着寻找宅男大人，“宅男大人，你的3D龙已经被制服了，你在哪里？”

“他不是最习惯把别人或自己变成数据并传送到其他世界嘛，是不是已经被3D龙传送走了？”摩托罗拉说着放出了走路草，“这是与君莎小姐学到的技能，走路草，在地上撒下各式各样的粉末，让我看看他的脚印去了哪里！”

“谁说的！”走路草还没行动，周围就传来了宅男大人的声音，“我最大的本事是悄无声息地走掉，因为本来就不惹人注意啊！哪里有传说中的那么厉害！”

“你刚才去哪里了？”摩托罗拉问。

“一直就站在角落里把玩手机上的挂件呀！”

“果然不太引人注意，就像沼跃鱼一样。”他指着宅男大人说。

“说吧，你是想要3D龙，还是想要赚钱？”老G捧着GB说，“你把船长他们放出来，咱们好好谈。不然你的3D龙也没法要了！”

“那取决于3D龙……”宅男大人说，“能从网络世界里穿梭的是3D龙，不是我啊……”正说着GB忽然发出一声怪响，众人纷纷从屏幕里飞了出来，不过3D龙两眼昏花已经被船长给制服了。

“哇哈哈哈！”船长指着宅男大人说，“你的三蹄龙都被我打昏了，你还有什么本领！”

“我不想打架呀，我就想赚钱。”宅男大人把船长拉到了角落里，低声说，“我只要买个抱枕就可以，剩下的钱都是你的。我这里有100份盗版游戏，我按10块钱一张卖给你，你给我1000元，但你只要50元一张卖出去，你可以赚5000元哦！”

“嗯，这个倒是可以考虑一下……”船长摸着下巴，眯着眼睛说，“你为什么



对我们这么好？”

“因为我一直很喜欢你们的海贼团啊，要不是敬仰你们，我才不会这么便宜卖给你。”宅男大人搓着两只手，“现在就可以成交，我再给你八折，800块钱！”

“嗯……这个嘛……”

看船长还在犹豫，宅男大人就说：“六折，不讲价了！”

“成交！”船长与他击掌，算是交易了。

“不行！”老G忽然冲了过来把船长拉到了一边：“我们不能为了一点小钱就做违背良心的事。别忘了，那是盗版，而且只是修改版的。我们虽然是海贼但不能骗人呀！”

“可是很便宜耶！”船长说，“800块钱买50份，还额外赠送3D龙。”

“我可没说送3D龙！”宅男大人补充道，“不过可以额外送那个GB给你。”

“那也不行！”老G坚决地说，“船长你不是一直喜欢智智嘛！如果你支持盗版可能有一天智智就会消失了！”

“什么？”船长惊恐地说，“为什么呢？”

“如此这般、这般如此。”老G讲解了一番之后把船长拉到了一边，并把GB还给了宅男大人：“我们不会做这种事情的。”

“你们敬酒不吃吃罚酒！”宅男大人气呼呼地拿起了包袱，把3D龙收进了精灵球，“我要走了！”

“站住！”忽然周围传来了警笛声，一群黑衣打扮的人从周围跑了出来，“有我们QTZT在，你还想去哪，宅男大人！”他们包围起了宅男大人。

“这就是那个全国偷跑追回团啊！”老G赞叹道，“这下宅男大人没办法悄无声息地走掉了，而且3D龙也被打昏。但他们怎么知道宅男大人在这里？”

“是我发的消息啦！”摩托罗拉举着手机旋转了一圈完成了一个舞步，“我最近加入了追回团的网络会员，刚刚在社交平台发了一条定位消息！”

见QTZT的人包围了自己，宅男大人也只好举起双手就擒。QTZT的人把3D龙的精灵球拿在了手里：“3D龙暂时交给我们看管，等你出来后再还给你。”

“好棒！”船长鼓掌道，“他一直在偷东西，快抓起来！”

“船长的立场从来就不坚定。”摩托罗拉耸着肩摇了摇头。

“够了，从一开始你就一直在解说！”船长扯着摩托罗拉头上的皮卡丘耳朵将他揪走了……

“等一等！”老G从船长的身后抽出了宅男大人的包裹，“这里是他做出的盗版游戏，你们也一起带走吧！”

“哇！那是我的，是我捡到的！”船长哭丧着脸吼道，“我的，快还给我！”

“船长，这些人是警察！如此这般……”老T把船长拉到了一边，“别忘了咱们是海贼，我们可不能被带走调查。”

“说的也是……”船长咳嗽了一声，“带走吧，那是宅男大人的！”

QTZT的人拿着宅男大人的包袱对众人行了个礼：“多谢帮助。”

“那你们就把他的Gameboy给老G作为谢礼吧！”老J说，“反正他也不需要那个了。”

“不行，那是宅男大人的珍藏品，我怎么能要呢？”老G解释道，“而且那是他的作案工具，让QTZT的人带回去调查比较好。”说罢转头挥了挥手，向着来时的方向走了。

“这家伙一定会后悔……”老J与老T异口同声地说……

5.又在快乐的航行了

“虽然没有玩到《Z》，但玩上了《大乱斗》还不错哦。”老G一个人捧着3DS在船舱内快乐地玩着游戏，一边玩还一边素描了一张捡钱A梦用藤鞭举着限量版Gameboy的画，“不过那么厉害的宅男大人怎么这么简单就被抓起来了呢？他又怎么会做出为了一个抱枕就在街头亲自卖盗版的事呢……算了，不想了，继续玩《大乱斗》。”

“虽然不知道《Z》是什么，但我还是喜欢小悟空！”船长在自己的房间里看着《龙珠》的漫画心满意足地吃着薯片，“而且什么偷跑团还寄给了我们好多食物，太开心了。”

“今天发生的事情我几乎没有参与，船长与老J被变成了游戏数据！”老T在本子上记录着这次事件的最后一笔，“而且我只是留下来看船给大家祈祷，我是一个合格的前船长。那么这次的最后，就重复说一下。3D龙……”

“又要以说明文的方式结束了。”摩托罗拉忽然从船舱里冲了进来，“我是赶过来说做最后一次解说的。”

“而且你不可以在航海日记里撒谎，要实话实说！”老J与自己的斗力鸡、冰须熊一起挤进了老T的房间，“你明明就和我一起被变成了数据！”斗力鸡与冰须熊纷纷目光锐利地点头应和着自己的主人。

“什么！”船长听到叫声也从自己的房间冲了过来，“你又要以说明文的形式结束日记了么？我说过多少次，大家会厌倦的！到底是什么原因让你想这样的，你不能把我们写的伟大点，以后好卖钱？”

“船长的意思是把她写的伟大些！”摩托罗拉翘着食指介绍道，“我也要求被强化。”

“不要再解说啦！”船长推开了摩托罗拉，揪着老T的衣服领子说，“快点快点，不然你和小锯鳄今晚都不许吃饭，我会罚你们出去钓鱼！”

“你这是虐待动物！”

“你又不是动物！”

在一片打闹声中，PM海贼团欢乐的一天也要结束了，明天将会是更美好的一天，大家依旧在海上快乐地航行着。



在现实的社会中，一个满是盗版手办的房间内传来了电话声：“喂，我是盗版手姐……什么，抱枕男落网了？立刻通知宅男大人！”

（完）



圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝 26

前情提要：在针叶山的挑唆下，原本世代隐忍在大冰河的冰须熊一族，由矿主萨尔加做统帅，带上集合了冰须熊、弗里基奥和太古龟三族组成的光复军团，进入了雪崩山国境。然而驻扎在胡伦克大沼泽外时，所带的粮食却被烧了……

97 谁是真凶？

“损失了多少粮食？”粮车被烧，冰须熊光复军团的首领萨尔加，心中的滋味很难说，如果是他们的先祖，就会把周边附近的全部精灵住民都杀光然后把存粮抢来，但萨尔加不同，他清楚自己的祖先因为什么被赶出来，而这次想要回到雪崩山站稳脚跟，没有这些平民的支持是不行的，所以只能抱着侥幸的态度去问问。值得庆幸的是，光复军团的冰系精灵们虽然大都怕火，但也都知道粮食的重要，因此大都对着大火直接使用冰系技能，有的甚至直接制造冰雹天气，在齐心一致的努力



下，火势也就得到了控制，即便如此粮食也被烧了一半。

“也不错啊。”萨尔加安慰同行的属下，“总好过猛犸猪打针叶山那次，粮食被烧个精光。好了，各位来分析分析，这会是谁烧的呢？”

弗里基奥族的头领佩里抢先道：“我们这一场大火下来，少了谁？少了统领你帐下的三个谋士啊，那三个东西虽然个头小但诡计多端，我早看出来他们不想跟着你，肯定是他们几个想制造混乱逃跑，就放火烧我们的粮食。”

“不可能！”曾经在解救村庄危机的战斗中表现出色而被升为冰须熊部统领的厄尔斯说：“那三个小子之前到我家投宿，还帮我们一起防守村庄，虽然有鬼点子但也不是龌龊之辈，不会是他们做的。”

“没错。”萨尔加捏着冰凌胡须点头肯定，“监视他们的手下说，一直到火灾发生，他们三个都还在营帐中酣睡，后来大伙都去救火了，他们才趁乱去把一起的两个小家伙救出来。”

“这些我也都清楚，大统领。”佩里说，“但是我的手下告诉我，在围堵他们三个大的两个小的时，他们被一个光球给包围起来徐徐上升，相信当时围剿的冰须熊也已经把这件事情告诉了厄尔斯统领和大统领了。”

“对的。”厄尔斯说，“当时的冰须熊和弗里基奥们都以为是太阳神相助。”

萨尔加苦笑，“真的是太阳神的话，那我们光复故国岂不是连神仙都要阻挠了？那样我们就该老老实实地回大冰河去继续过苦日子啊，我们可不能违背神的意志！”

“那我们现在……”佩里问。

“当然是继续前进啦！”萨尔加苦笑，“一群没见识的乡巴佬，那只是一种超能力而已。话说回来，那几个里面，似乎没有能有使用这种超能力。算了，不想这个了，起火时他们既然还在酣睡，那应该和他们没关，顶多是趁乱跑了。那厄尔斯，你觉得会是谁呢？”

“能不能是针叶山的干的？”没等厄尔斯回答，佩里又抢着说，“游说我们出兵雪崩山的那个老乌鸦跟你拼命卖弄，指望我们能重用他，可我们没理他，他走的时候似乎也是一肚子怨言。能不能是他怀恨在心跟他们老大说了我们的坏话，而且针叶山本来就喜欢烧粮。”

“我赞成佩里将军。”厄尔斯倒没挑剔佩里抢他话，其实这个健壮的冰须熊很不喜欢动脑子，尤其是这种场合，因此就卖佩里个人情，也省得自己动脑。

“应该不至于，那个乌鸦人微言轻，不可能影响到针叶山的高层决策。换句话说，他如果在针叶山说话能有一点分量，



也不至于拼命想要我们来重用他。”萨尔加否认。

“所以大统领认为呢？”这下佩里也拿不定主意了。

“那个……嗯？怎么阿巴戈没在？”萨尔加说的阿巴戈是太古龟族的统领，一只非常高大的坚甲龟。

“他的部下被委派看守粮食，结果看守粮食的那些全部被杀掉，他正在指挥掩埋。”身边的冰须熊侍卫长回答。

“看守粮食的太古龟全部被杀掉了？”萨尔加有些吃惊，“我听到的时候就已经起火了，可那些看守被杀掉怎么没有一点打斗声？”

“是，悄无声息，全部被杀死，然后被放火烧了粮车……”

“看来是被偷袭了。这些本来就不该在这个时代存在的精灵，偏偏被人类复活了，造孽啊……”感慨完，萨尔加然后对佩里说：“你去带部下，立刻把大沼泽的出口全部封死，然后把他们的长老都叫来。”

“是！”

“其余的都跟我去现场看看，到底是谁放的火！”

再次到达起火处时，胡伦克大沼泽的几个长老也已经被带来了。

“刚才这么大的火势，应该也惊到各位了。各位都是见多识广的长辈，能否说说，这把火到底是谁放的呢？”萨尔加看看这些老态龙钟的老精灵们，问道。

“大统领，你这话是什么意思？”勇敢站出来说话的是沼泽的大长老、沼王奈奥，“大统领对我们沼泽秋毫无犯，我们自然也不会找大统领的麻烦！大统领如此质问，就是怀疑我们大沼泽的精灵干的了？”

“这地方除了我们驻军，就是你们大沼泽，不是你们放火烧的难道还是我们自己烧的？”佩里怒气冲冲地反问。

“怎么对长老这么没礼貌！”喝住了佩里后，萨尔加面带微笑对奈奥长老说：“长老先别激动。我知道几位老先生都识大体，断然不会来焚烧我们的粮食，但是沼泽里的后生可就难说了……所以找老先生来就是问问，大沼泽里，可否有会火系招式的精灵？”

“大统领你在开玩笑么！”奥奈仍然不畏不惧，“我们沼泽里的这些精灵，哪个不跟泥水沾边？怎么可能会有懂得火系技能的去你那放火！”

“难道沼泽众生的日常饮食，也不开火烹煮么？”问话的是冰须熊厄尔斯，他忽然想到，连大冰河那么落后的地方他们都煮野菜吃，何况这里。

“负责开火烹煮的是我们电鲶鱼一族。”说话的声音很低，以至于这些人高马大的冰须熊们要尽力低头才看得到，原来是一只扁得像一个薄片的电鲶鱼，电鲶鱼岁数很大，看来是沼泽电鲶鱼一族的首领了，“我们沼泽的生火，是我们电鲶鱼放电，通过放电把日常沼泽里收集的沼气点燃拿来烧饭，并没有什么懂得火系技能的精灵。”一边说着，一边滋滋啦啦地放了些电火花，对厄尔斯道：“我们这种程度的电火花，充其量在沼气密度大的地方



能点起火，你觉得我在你们这粮车旁能点起火来吗？”

“这……”厄尔斯哑口无言。

“只要有精灵携带收集来的沼气不就可以了么？”把遇难属下的尸体刚刚埋完的太古龟族首领阿巴戈也过来了，听到这里不冷不热地抛出一句。

“看来贵军是要一口咬定是我们大沼泽的焚烧了粮食么？”奈奥索性不再辩解，“如果非要给我们扣上焚烧军粮的帽子，我们继续辩解也没有任何意义，你们只会继续强词夺理来栽赃。我们这些老东西都没几天活头了，要杀要剐悉听尊便，但我可以保证我们死后，麦克罗一定会给我们报仇的，想回雪崩山？先过了我们胡伦克大沼泽和麦克罗的扎瑜城！”

“老东西你还敢威胁？”佩里大怒，过来伸出冰链试图对奈奥长老进行绞杀，被萨尔加按住了：“别冲动！”转而对老沼王奈奥道：“我们此次回归雪崩山帝国，并不是想像先祖那样用暴力来威慑大众，但是也绝不等于我们能容忍任何挑衅！不知道几位长老是否知道，我们不光被烧了粮车，看守的几个太古龟也全部遭到突袭而死。现在来说，这周围除了胡伦克大沼泽没有任何精灵，我们不是非得怀疑各位，而是别无选择，明白吗？长老。”

“既然大统领这么说，那老朽也就不多废话了，以光复军团的实力，虽然不足以跟我们出去的麦克罗精锐抗衡，但碾压我们沼泽里这些剩余的老弱病残应该还是没问题的，将军想动手，老朽引颈就戮！”

“长老，我怀疑不等于我会滥杀无辜。还是我刚才所说的，这里除了你们，甚至没有其他精灵能被怀疑。”

“呵呵。”奈奥长老已经做好了赴死的准备，便也不再害怕了，“大统领此行号称是光复故国，难道不知道有飞行系的精灵么？”

“老先生说得不无道理。”萨尔加点点头，“但据我所知，会飞又会喷火的并没多少，习性上又和我们这极地的冰天雪地的环境先天不和，而且就算是有会飞会吐火的来烧粮车，那我委派看守的岩石和水的双重属性的太古龟们，也会应付得了。而不至于这么被打得全军覆没！”说罢看了看老电鲶鱼：“如果没有属性相克，他们不可能被这么利索地干掉。”



“大统领觉得以我们电鲶鱼的速度和在陆地上跳跃前行的行进方式，在靠近你的那些守卫前，他们能不做好防备么？但是大统领也说了，那些看守是被偷袭而死，所以大统领觉得我们电鲶鱼可以完成偷袭？”看萨尔加不说话，老电鲶鱼继续道，“如果你们是驻扎在沼泽地，我们恐怕全身是嘴都难以辩解了，因为我们的同族的确擅长在沼泽和淤泥里潜伏，但你们驻扎在干燥的土地上，我们电鲶鱼根本没法潜伏过去的。”

“我说不过你，老先生，但还是请明示，除了你们，还有谁可能偷袭我们的护卫、焚烧我们的粮车？”

“我们怎么知道？反正不是我们干的！别废话了，要杀就动手吧！”

“别以为我们不敢……真是你们干的，我们就算夷平沼泽，对其他雪崩山地方的精灵也有交代！”

沼泽的长老们做好了赴死的准备，而

萨尔加虽然找不到证据但也实在想不出别的谁能偷袭焚烧，语气也渐渐硬了起来。就在火药味越来越浓时，一个比较稚嫩的声音说道：“我们为什么不把几具尸体挖出来看看，到底是受到什么攻击呢？”

循声望去，是一只小雪熊宝宝，这次出征雪崩山，除了全部的青壮年冰须熊，一些雪熊宝宝也参加了进来，这次说话的辛吉尔也是其中之一，他有点胆怯地说：“我和波加、阿嘉、斯潘达他们有些交情，那个叫波加的圆企鹅告诉我说，他是人类变成的，而在他们人类侦查案件时，经常会对尸体进行解剖以寻找死因，所以我觉得，我们应该也可以，不说给他们开膛破腹，起码看看伤在何处、因何而亡。”

“不可啊！”太古龟首领阿巴戈虽然地位远高于雪熊宝宝辛吉尔，但毕竟是后加入，因此没有直接训斥，而是向萨尔加哭诉，“我的这些部下们本已遭横死，刚刚入土安息，又要被挖出来，怎么禁得起这样的折腾？这地方除了大沼泽还有哪里有精灵？大统领尽管下令诛杀，绝对不会杀错，放心，我们太古龟族很擅长水战的！”

“你先别说这么多……”萨尔加此时也陷入了沉思，捏着其冰胡须思考着，“从尸体身上找线索……”

思考半晌，忽然对阿巴戈道：“你，不希望你的部下含冤而死吧？”

“呃……这……”阿巴戈一下没转过来。

“如果，我说是如果，杀了你部下放火烧粮车的，不是大沼泽的这些住民。而我们误会了他们，把大沼泽都给杀光了，即便如此，你的部下们还是没有大仇得报，但是在我们这里，这笔帐就稀里糊涂地抹掉了，自以为给他们报仇实则没报，这是不是很对不起他们？”

“不会的，不会杀错的！”

“别这么肯定……算了，如果你还不执行，我就让冰熊们去挖尸体了。”

“呃，我这就去执行！”说罢赶紧回身，回去安排任务了。



不大一会，几个太古龟拉着一辆车，上面放着几个死去的太古龟，身上还有些没清理净的泥土，显然是已经埋好又挖出来的。阿巴戈心疼地给这些尸体扫一扫龟甲表面的土，叹气道：“此前你们跟着我打劫，那些饥一顿饱一顿、有今天没明天的日子都闯过来了，好不容易有大统领收留了我们，你们几个还……唉，没等到享福的日子啊。”

萨尔加拍了拍这只阅尽沧桑的坚甲龟的背以示安慰，其实他也不知道，这种由化石复活而来的精灵到底还残存有多少远古时代的记忆？尽管他收编这些太古龟和坚甲龟只是为了充实自己杀回雪崩山的力量，甚至根本是打算拿他们当炮灰，但那些史前精灵们却一直对他感恩有加，原因正如阿巴戈所说：即使赴汤蹈火，也好过以前的日子。

萨尔加翻看了一个太古龟尸体的龟甲，发现表面有很多破裂甚至被打穿之处，而从头部和被打穿龟甲内的伤口看，这种攻击显然是有效克制且出手极重，而从龟甲的破裂来看，显然是物理型攻击而非之前自己怀疑的电鲶鱼们放电的偷袭。

“老朽我多句嘴。”一旁跟着看的老沼王奈奥说道，“大统领，你们有没有得罪什么草系的精灵？能对水和岩石双重属

性造成这么大伤害的，应该只有草系，而这种伤痕上看，像是种子机枪打的。”

“我也有同感，会飞又懂得种子机枪的……难道是草雷龙？”萨尔加一下便想到了，“不过这附近似乎没有草雷龙，而且这种气候似乎也不利于他们在此栖息。”

“更关键的，草雷龙也好、弹跳草猎牙草那些也好，他们根本不会火系技能。”奈奥补充，“看来大统领也是学识渊博。”

“早年在人类的船上弄了些书，经营煤矿时闲的时候翻翻看看热闹而已。”萨尔加倒很谦虚，说着扳了扳一个太古龟尸体的脑袋，这个太古龟从斜侧方被种子机枪给打到头部，半个头都塌陷下去，其状甚惨。“会飞的、会种子机枪的又会放火的，我是实在想不起了。除非……”

“除非什么？”阿巴戈知道老大有了眉目，急促地追问。

“除非是由草雷龙和火矢鹰组成的特意来焚烧我们粮食的混编行动队，但还是那话，这两种精灵都不适合极圈的气候啊……”

这些太古龟守卫的死完全超出了萨尔加、奈奥等精灵们的认知范围，最终，只好让阿巴戈重新把他们重新掩埋，不过因为确定了太古龟的死因，倒也排除了胡伦克大沼泽精灵放火的嫌疑。萨尔加现在惟一庆幸的，是光复军团的冰系精灵们敢拼不怕死，愣是用冰雪化水止住了大火保住了一半粮食。设宴款待并当众向奈奥等胡伦克大沼泽的长老们致歉后，萨尔加还提出，希望长老们能够从中牵线，帮助自己和麦克罗达成联盟。

98 结盟书信

当前来送信的乌帕和雪熊宝宝把萨尔加的书信以及沼泽几大长老的联名书信一起送达沼泽义军所驻扎的扎瑜城时，麦克罗吓出了一身冷汗，本来他以为有口袋乐园行会挡着，冰须熊的还乡团断没那么容易踏入雪崩山国境的，没想到不仅一路顺利地深入，还闹出误会差点让后方的老小险遭灭门之灾。

“好险……”全部看完来信后，麦克罗抑制不住全身发抖。小时候他是一个懦弱的水跃鱼，原本不敢和任何挑事的同龄精灵对战，直到父亲死后、母亲也身体衰弱，自己不得不去负担起全家生活的时候，他才克服了懦弱，成为了全沼泽的小霸王，尽管如此，小时候过度惊吓时不住发抖的反应还是留了下来，好在他并不为自己的安危担心，主要是担心长期卧病在床的母亲。

“各位传看一下，发表下各自的见解吧。”把几个部族的头领和新近投奔来的懒猴王军师召集来后，他把两封信都传了下去：“一方面，冰须熊的还乡团想跟我们结盟。一方面，大沼泽的长老们也联名来信，说现在的冰须熊们和以前完全不同，不仅对他们秋毫无犯，在粮车被烧后还一直克制，且调查出了结果还大沼泽以清白，和这样的军队结盟没什么可担心的。”

“大沼泽还真是封闭啊。”懒猴王大加德打个哈欠，“冰熊一族在大冰河世代隐忍，如今打着光复故国的旗号杀回雪崩山，怎么可能会为这点事情跟大王你翻脸，就算真是大沼泽有精灵想不开放火烧的，他们冰熊也会假装不知道，继续以此为筹码来获得与大王的结盟的。”

“为什么要结盟？”

“首先呢，他们既然过了行会，那么就必然面对我们，这对于他们只有两种选择，要么战，要么合，现在这大乱形势下，合则两利战则两伤，就算他们打败了我们，但多一场战争，他们便也多消耗一些元气，所以不如求和。”

“自立旗号的势力多去了，干嘛要和

我们结盟？勾结冰须熊，这事好说不好听啊。”

“不不不！我跟你说大王，他们只能和您结盟，您是反抗帝国暴政的首义之士，现在这雪崩山外围乱哄哄的势力中，惟独您最有号召力。而大王您现在止步不前只是因为力量还不够强大，一旦盟军加入，你的首义之名下注入强大的力量，那么就可以很快将帝国外围的势力纳入麾下，届时才可与帝国最精锐的雪山守军决战！”

“但我还是不放心啊。冰须熊在雪崩山当霸王的时代，其残暴我们都有耳闻，我不相信这种深入基因的野蛮能在大冰河去掉。而且，现在他们表现出一副亲民的模样，谁又能猜到其大权在握后能否变了一副模样露出爪牙？这种两面三刀的事情可太多了。”

“不不不！大王好歹是雪崩山的首义之士，难道打算日后把大权交给冰须熊？”



“不然呢？我还是有自知之明的，所谓的首义不过是被逼得走投无路。真让我来接手这么大的帝国，说实话，我根本没有能力去做到。”巨沼怪麦克罗直摇头。

“再没能力总好过现在在上面的那个傀儡皇帝和胡作非为的大首辅吧？他们能发号施令作威作福，大王为什么不能？”大加德说得话咄咄逼人，“等攻下雪崩山帝国都城之后，大王务必第一时间占据都城，在那易守难攻之处发号施令，他们冰熊一族如若臣服于大王，那么大王就和其他诸势力一样对其进行封赏，在雪崩山帝国加官进爵无论如何好过他们在大冰河吃苦挨饿；若不从，就直接令其他势力将冰熊军团联合剿杀。”看麦克罗似乎思维有些跟不上，原本拄着脑袋侧卧的懒猴王大加德索性站了起来：“大王放心，只要有在下在侧，就能帮助大王随时把握局势！”

“那……眼下，现在我们究竟该怎么办？”大加德的滔滔不绝显然远远超出了麦克罗的所思所虑，他现在最关注的，是到底要不要跟冰须熊结盟。

“接受他们的结盟请求，但必须要听从大王统一调遣！”大加德对着麦克罗一摊大手，“如此，有攻坚的伤亡大的让他们去打，富庶的容易攻打的我们来……”

“这……我觉得还是先看看他们答不答应吧？”

“回禀大王！”在下边站立的雪熊宝宝使者说话了，“我们大统领说，愿听从大王调遣；但是也希望凡事能商量着来，毕竟战争的事情都是性命关天。”

“呵呵，你们大统领想得还真是周到。”大加德踱步到雪熊宝宝面前，这个高大的家伙高高在上地俯视着这个白色的可爱小熊，“知道有一种强大的精灵叫三头龙吗？”

“知道……”

“三头龙在进化之前是双头龙，其实也是相当厉害的，但那两个脑袋互相不服对方，其力气和精力大多数被两个脑袋花费在彼此的争斗上了；但是进化以后，虽然有了三个脑袋，但有大脑的却只有一个！所以说，我们这结盟后是做双头龙还是三头龙，小家伙你应该也心里有数。”

“是，明白……”雪熊宝宝虽然平常也被冰须熊们这么看着，但这次俯视自己的毕竟不是同族，还是颇有些紧张害怕，“不过这个就不是我这信使能做得了主的了，请给我些时间，让我回去问问我们大

统领。”

“好啊！静候佳音！”说完，大加德便大摇大摆回到了自己的位置，重新以手撑头，侧卧了起来。

待雪熊宝宝离开后，大加德才对巨沼怪麦克罗说：“大王，现在看来，冰须熊们的还乡团应该没有问题。我们真正要重点要防备的，应该是口袋乐园行会，他们可随时都会袭击我们后方。若没猜错，真正烧了还乡团粮食的，应该就是行会！”

“他们？”

“对！萨尔加和长老们的信中都提到，萨尔加的粮车被不明精灵袭击，来无影去无踪。”大加德摇头晃脑道，“用种子机枪偷袭杀死了全部看守粮车的太古龟，又放火烧了粮车。他们之所以说是不明精灵，是因为他们想不到什么精灵是飞行而且又会种子机枪又会喷火！是什么呢？”

“是什么？”麦克罗也想不起来了，别说他，换谁也想不起来，无奈只好和大伙一起看着卖关子的大加德。

大加德清了一下嗓子：“这根本就不是一个精灵所为，而是一群，而这一群里，包含了懂得飞行、种子机枪和火系技能的三种精灵，其中飞行系的负责运载，会种子机枪的负责杀死守卫，而后由懂得火系技能的精灵放火。”

“军师你这凭空想象啊……哪有搞这么复杂的？”下面听着的众头领哄笑成一片。

“所以说你们是只懂缩在沼泽里的乡巴佬！”大加德说话毫不留情，“早先针叶山被猛犸大军猛攻，万不得已时去宿场町找救助队增援时，当时宿场町就有由花斑鸠和火水草三种猴子组成的疾风救助队。不过在支援针叶山的那场战斗中损失惨重，而原本是救助队的口袋乐园则成功晋升为行会，于是疾风救助队重新整编后便归到了行会的治下。而这种快速突袭、草火并用的针对性战术，也只有疾风救助队能施展出来！所以我说，行会实际上已经插手到战斗中来了。”

“那他们为什么不做抵抗直接放冰须熊们过境？又为什么放过境之后烧了他们的粮食？”

“布林拉普是想借着烧粮，让冰须熊迁怒于留守沼泽的住民，如若冰须熊们头脑发热对大沼泽进行屠杀，那么我们势必为了报仇而跟还乡团打得你死我活，而行



会则从中渔利。布林拉普那个家伙就可以一下将我们和还乡团两个他的眼中钉除掉一个、削弱一个。是不是个好主意？”

“如果真是那样，布林拉普简直是阴险至极，竟然用留守沼泽的老弱妇孺的性命为代价，来挑拨我们和还乡团。”麦克罗拍案而起，“我们好歹是雪崩山帝国的一国同胞，他竟然把我们和入侵的冰须熊们一样看待……”

“哈哈，大王你还真以为他们把你当做同胞么？”大加德笑得非常夸张，“不用说现在你扯起了反旗公开跟皇廷对抗，就是之前你还没出事，你也没被雪峰顶城的那些庙堂之上的家伙们看成国民同胞，你在他们眼中不过是挤奶的奶牛，稍有不从随时给你宰掉，你为什么起事？你被追杀难道错真在你？如果他们都不把你当同胞，你去自作多情跟他们套什么近乎？”

“呃……”一连串话质问，把麦克罗问得哑口无言。

“面对现实吧，大王。如果你想走回头路，除了被帝国以谋逆罪处死，没有第二个结果。我们已经扯起反旗跟帝国对着干了，就别去在意结交他们最忌讳的冰须熊还乡团！”

“既然这样，那我们就和冰须熊还乡团结盟吧！”麦克罗点点头，“就看他们同不同意由我做总指挥了。”

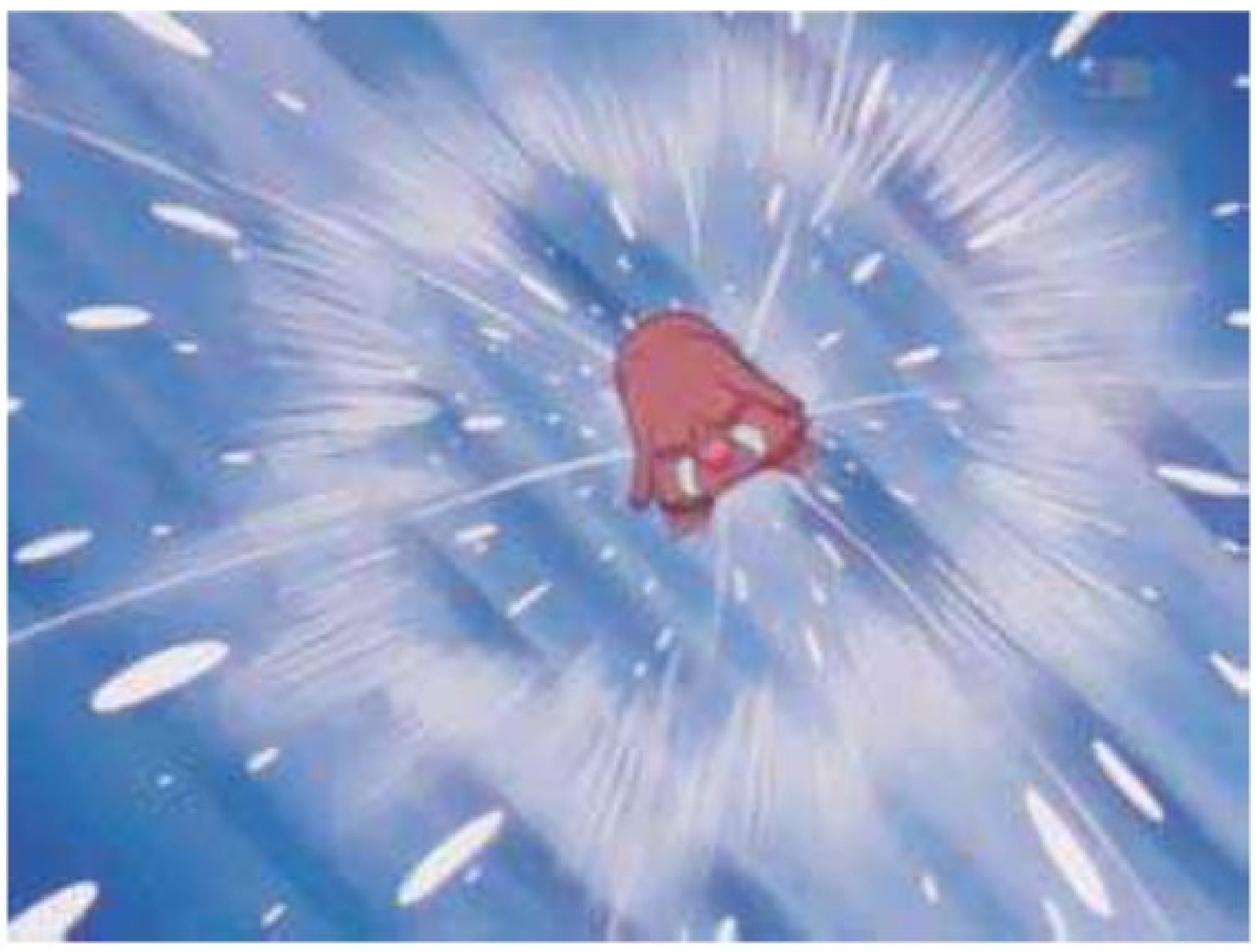
99 坚城

因为被烧了一半粮食，萨尔加现在非常害怕打胶着的持久战，以目前的情况来说，如果不去和麦克罗结盟，那么必将在这陌生的地方和仅仅是义军势力之一的麦克罗拖下去，自己虽然势力远大于麦克罗，但麦克罗和他的沼泽军团们已经据守扎瑜城等众多城关要隘，这么拖延下去，他粮食不足的问题便会浮现出水面，所以他有些迫不及待地想跟麦克罗结盟。然而当雪熊宝宝带回让他听命于麦克罗的传话时，他也咬牙切齿地犹豫了半天，但最后还是答应了下来，一开始他还惊讶麦克罗竟然如此咄咄逼人，但当问到一切都是一个懒猴王的主意时，他便也有了打算，让雪熊宝宝回去复命后，便带着光复军团开赴约定的关隘下，最终和麦克罗达进行了谈判，一番唇枪舌战下来，就像大加德所要求的，萨尔加听从麦克罗的调遣，但是光复军团麾下的各个部族仍然由萨尔加指挥，当然，麦克罗他们一直对光复军团的带有轻蔑意味的“还乡团”也改为了正式名称。而接下来，萨尔加接到了来自麦克罗的第一个命令：进攻与麦克罗相持已久的岩宫城。

岩宫城本名叫金兰城，是极圈外围有名的易守难攻的坚城，唐季臣这一众精灵刚到雪崩山帝国时曾在此落脚，便帮当时的驻军长官规划了这个驻军重地的城防，按照其老家古代城池的风格来筑城，除了加高加厚城墙，更在周围挖沟引入附近的河水形成护城河，因此成为了帝国非常著名的易守难攻的坚城。驻守此地的司令官是长毛猪史维恩，他的前任司令官、也是他的老上级猛犸猪霍尔在出征针叶山时战死，而后他收到了来自族统领西蒙元帅的密信，指定他接任霍尔的职务，并叮嘱他一定要带着部下多加训练，以尽早悟得原始力量进化为猛犸猪，同时加强城防，一旦机会成熟，便和流亡的布林拉普王子一同将霸占帝国核心的大首辅基卡斯赶下台，重新归政于企鹅皇帝。这个叮嘱让他压力非常大，除了刻苦训练外，还孤注一掷地下赌注：四处派出军队强征民夫来加固城关，虽然引得民怨沸腾，但要赶在冰须熊打回来之前完成加固城防的工程也只能如此。而当麦克罗扬旗举义后，他本想出兵平叛，没想到几乎一夜之间，整个雪崩山外围都乱了起来纷纷闹起了独立，他绝望地认识到：自己的这个赌注彻底失败了，原本派出强征民夫的长毛猪和水鼬

也系数被杀害，想四处平叛也根本没可能……而就在他打算坚守金兰城时，收到了来自帝国大首辅基卡斯的文书，指责他平叛不力，还按兵不动任由叛军势力发展壮大，责令他见文书后即刻出兵去把叛军首逆麦克罗给诛杀掉，否则将以叛军同党罪名押回雪峰顶城处死。

平心而论，作为地方拥兵自重的豪强，他本可以无视基卡斯拍脑袋拍出的混点子，然而那个老鸭子虽然治国打仗无方，但玩弄权术却是得心应手，每次任命地方军官的同时，都将军官的家属接到雪峰顶城，名为享受繁华，实则是对地方军官的有力要挟史维恩也不例外，西蒙任命他接管地方兵权也同样要内阁和皇廷通过，因此他的妻女也都被送到了雪峰顶城，只是基卡斯并不知道他还没进化成猛犸猪。



基卡斯完全不懂外围的形势有多糟糕，而执意让他跟势力最强大的沼泽叛军硬碰硬。维恩算了下兵力，除了将金兰城守军系数征调别无选择。无奈之下只好留下一些小猪怪看守本部并守城，大部队则出城去讨伐麦克罗的沼泽叛军，而就在他带着平叛军刚刚出城半天时，金兰城本地的工头、岩宫蟹帕提斯便带着城中的住民一举攻陷了空虚的守军驻地，将新的大旗插到了城头，还将金兰城改名为岩宫城。这让带着大部队出城的维恩立刻陷入了被前后夹击的困境，面对水地系为主的沼泽叛军，维恩和他麾下的长毛猪甚至小猪怪，很难抵抗。而想回城更是遭到了帕提斯叛军的突袭。情急之下，一只从雪峰顶城赶来的圣诞企鹅送来了密信，来信者是西蒙，告诉他现在皇廷正乱成一团，而他已经趁机把猛犸一族的全部家属都悄悄转移走藏匿起来，如果有任何行动都可自作决定，但绝对不能和叛军、冰须熊们勾结。

这对进退两难的维恩简直是及时雨，他当即决定撤入山林，带着所有的长毛猪和小猪怪消失于茫茫林海雪原中，而麦克罗则顺势把部队驻扎到岩宫城下，与帕提斯对峙起来，尽管有过几次攻城，但根本攻不下来，更关键的是，他担心自己随时会被忽然消失的维恩给突袭，因此尝试几次未果后，便果断撤回了扎瑜城。如今有冰须熊的光复军团加入，自然就把这个难啃的骨头丢给了冰须熊们。

“这动机太明显了！”佩里首先说，“他们对峙那么久都久攻不下，分明是让我们去送死！”

“别发这牢骚了。”萨尔加依然习惯地捏着下巴上的并胡须，“我当然知道麦克罗对我们没什么诚意。但是我们可是以攻下雪崩山为目标回归的，难道连这么个岩宫城都攻不下来么？”看下面还在面面相觑，萨尔加清了清嗓子：“岩宫城、也就是金兰城，的确是出了名的坚固。各位如果没信心或者怕死的，现在可以退出回大冰河去，我萨尔加绝不挽留；如果对我们自己有信心的，那就回去做好准备，明天上午，强攻岩宫城！”这么一番话，竟然将部下的情绪给平定了。

“萨尔加将军！”见到这个大冰须熊前来，麦克罗迎了出来，以他光明磊落的性格，让盟友去赴汤蹈火并不是他的意愿，但耐不住懒猴王大加德的劝说，无奈才答应下来，但终究是心里有愧，因此见了萨尔加也格外客气：“萨尔加将军明早即将率威武之师攻打岩宫城，不知道需要我这里帮什么忙吗？”

“还真有！”萨尔加也没客气，尤其看懒猴王大加德起身，更加快了语速，因此等大加德出来时，萨尔加和麦克罗已经在说起次日的事情了：“此前大王告诉我，说原本驻守岩宫城的长毛猪驻军藏匿起来，那么我希望明天在我和部下攻城时，大王的部队能盯住我们的后方，一旦那支长毛猪出来捣乱，还请大王率部众将其剿灭。”

“好！敬请放心！”

“既然有大王帮助照顾后方，那我明天就无后顾之忧，可以全力攻城了！那我回去准备了。告辞。”

“告辞。”

看到萨尔加走了，大加德面露不悦：“大王就这么答应他了？”

“当然，我们的目的是攻下岩宫城，而不是等着看他们的热闹。让他们全力攻城，没什么不好的。”

“不不不。”这是大加德的口头禅，每次否定之前都先连说三个不，“既然那些长毛猪们有可能出来，我们为什么不真的等他们出来，把这个祸患一起除掉呢？所以，明天大王帮他们照顾后方可以，但一定不要在明处，而是在暗处等着那些长毛猪出现。”

“我们在暗处，那些长毛猪当然看不见我们，可萨尔加他们也看不见我们了，可是我们只有在明处，萨尔加才能放宽心指挥他的军队全力攻城。我们不是为了引长毛猪，而是为了攻下岩宫城。”

“不不不，大王，能做一举两得的事，我们为什么不做呢？”说着看看萨尔加离去的方向，“大王不会真把他们当成盟友了吧？还是那话，日后攻下雪崩山之日，就是大王和萨尔加开战之时，别真拿他们当朋友了。”

“起码在结盟的这段时间，我揣着这种心思，不好吧？”

“不不不，大王你以后还要是整个雪崩山帝国的皇帝，而不是你在沼泽里一群混混的小霸王，还纠结那些无用的情感，只会影响大王您的前程。”看麦克罗的脸色越来越难看，大加德又道，“大王想过没有，明天我们在明处帮他们照顾后方，又有谁来帮助我们呢？到时候大王怎么就肯定那些长毛猪不会从侧翼或后方来偷袭我们呢？”

“这……”这句话，真真正正地说服了巨沼怪麦克罗。



岩宫城是雪崩山帝国在极圈外的延伸，因此这里有帝国其他地方所没有的物种，比如寄岩蟹、岩宫蟹、小电蛛、电狼蛛甚至有叶娘蚕和大角蜈蚣这些虫系精灵，原本这里的长官霍尔对他们还算宽厚仁慈，然而新的长官维恩继任后，加赋税和征劳役让他们苦不堪言，当雪崩山外围各地都纷纷独立后，他们却苦于此处驻军甚多而无从下手，终于在维恩带领大部队出征时，城中一个到处接建筑活的工头、岩宫蟹帕提斯站了出来，先是带着施工队的建筑工们突袭了监狱的守卫放出了全部的囚犯，然后带着囚犯和建筑工去加固城防的工地杀掉监工，将全部民夫也都拉到麾下，接着一口气攻占了仅有百名小猪怪驻守的城防军大本营，占领了岩宫城，按照他的本意是打算和麦克罗合作的，却没想到刚刚那些长毛猪一逃走，麦克罗和他的沼泽军团们竟然二话不说直接攻城，好在之前在维恩的监督下城防坚固异常，这才没被攻陷，而这之后，他也和麦克罗一样，陷入了扩张无力、同时也得提防其他



反叛势力对自己进攻的境地——不光他和麦克罗，整个雪崩山的外围的势力，都陷入了这么一种奇怪的彼此钳制之中。

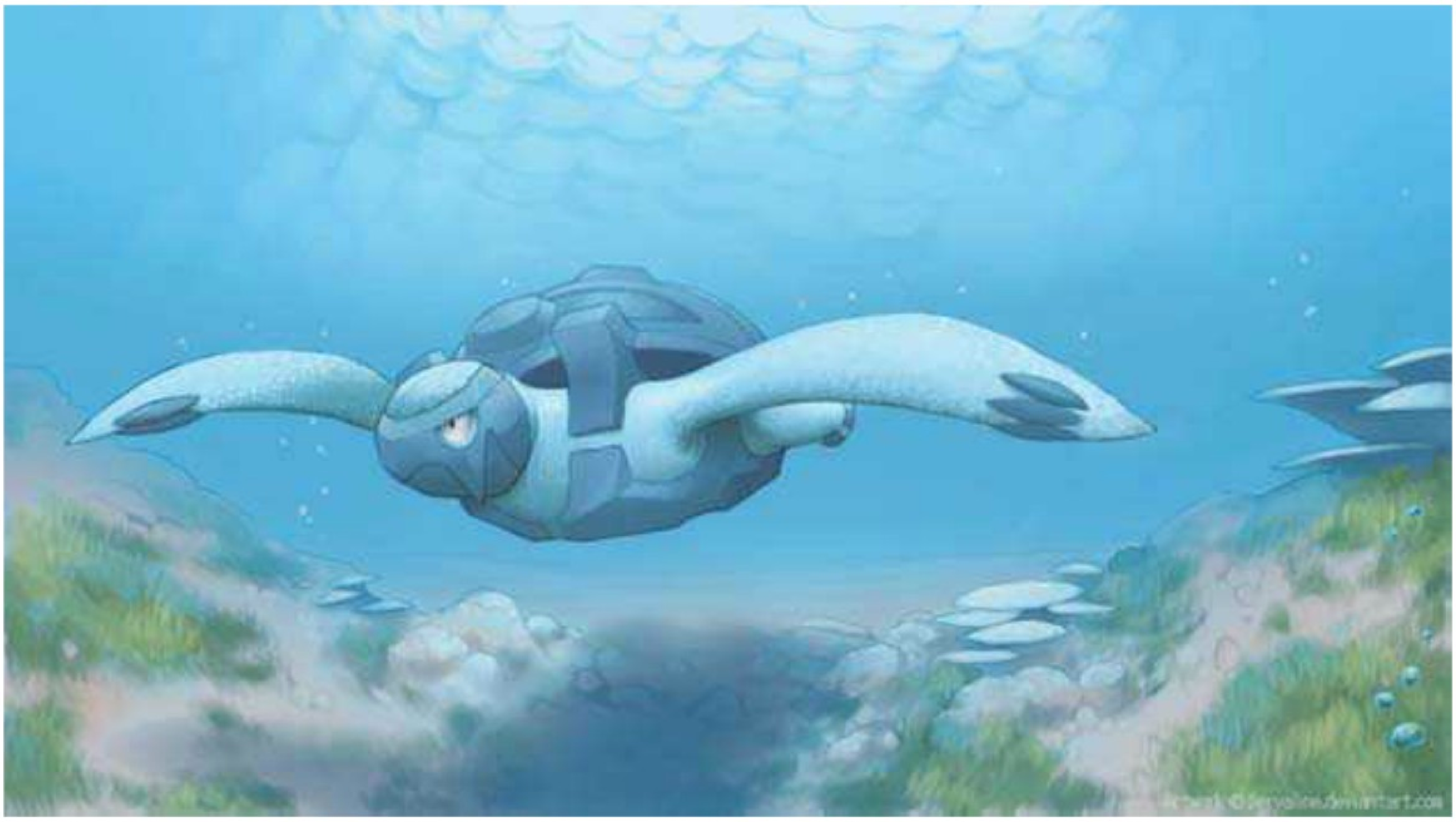
这天早上，他和所有的城中叛军以及民众，被忽然爆发出的喊杀声惊醒，当来到城头时，发现清晨阳光的照耀下，一列光滑如镜的物体已经升到和城墙差不多的高度，对着尚在吃惊中的寄岩蟹猛地发射起冷冻光线，守城的寄岩蟹们顷刻被放倒。虽然他们纬度上位于极圈外，但帕提斯也听说过在大冰河尚有一些从没见过的冰系精灵，他不知道眼前这些是什么，但既然是发射冷冻光线，身躯又光滑坚硬，那必然是冰系无疑了，于是带头大吼一声，拉上自己原来的小兄弟们组成的近卫团直接冲上城墙。

负责第一波进攻的便是弗里基奥族军，统领佩里带着部下们负责打头阵，对这些虫岩复合属性的精灵并不在意，用强大的冰系技能暴风雪来一起对冲上来的这些岩宫蟹进行攻击，慢吞吞的岩宫蟹躲闪不及，大多数便中招受伤。

“后退！不要硬拼！”帕提尔喝住了试图硬冲上去拼命的同族，“跟你们说过多少次了，我们不再是金兰城的苦力工，而是岩宫城的主人，是要干一番大事业的！你们这没头没脑地闯上去他们就怕你了？听我指挥！破壳！”

于是一众岩宫蟹，就在弗里基奥们的眼前，自己将背上的外壳震碎震裂，接着这些原本慢吞吞的精灵竟然快如疾风一般穿过他们的冷冻射线，逼到近前使出了岩石爆破。弗里基奥的特防高但物防低，因此这一波败下阵来不仅没能成功按照萨尔加设想的那样由弗里基奥从上方突入城墙的计划，还有相当多被破壳强化后的岩宫蟹们的岩石爆破给打成重伤，有的甚至直接被打死或摔死。

与此同时，还有一部冰须熊也凭借多年来的冻土生存经验，成功从地下挖洞到达了城中——一般来说冰须熊是不屑于学挖洞这种招式的，毕竟他们在大冰河已经是建房居住，不过也有个别的学了挖洞，这时便被萨尔加发现了用处，让每个懂得挖洞的冰须熊打地洞到城内，其他冰须熊跟随。结果当冰须熊们在地下行动时，负责街道间巡逻的蜈蚣们察觉到了地下的动静，当第一个冰须熊从地下探出头时，等待他的是多个大角蜈蚣一起发动的岩崩攻击，第一个冒出头的冰须熊防备不及顿时被砸得头破血流，赶忙缩回地洞，后面的冰须熊上不来，知道前面的出事了，只好



拼命将其拉回地道中，一边后退一边在狭窄的地洞中使用冷冻光线逼退追进地道的蜈蚣们，然而就在他们缓慢后退并试图将地洞封堵上时，一股带着蜈蚣剧毒的污水从洞口灌入，不光这第一队，每队挖洞穴攻的小队都遭受到了这样的厄运，大多数淹死或毒死在地洞中，极少数勉强爬出地洞也是奄奄一息。

而还有一路从护城河潜入的太古龟，这队太古龟是阿巴戈从其部下中精选出来的力气大爪子硬的佼佼者，由最强壮的坚甲龟带领，成立水下先遣队，从护城河水下强行攻入城中，自己则带领坚甲龟、太古龟的大部队跟进。当这先遣队在到达城墙下时，遇到了阻断水下入侵的铁栅栏，当领队的坚甲龟带着太古龟们习惯地用他们坚硬有力的前爪试图去劈断铁栅栏时，负责水域防备的电狼蛛和小电蛛们便都聚集到城墙内的护城河岸，一齐对着河水放电，这些身强力大但特防低下的太古龟和坚甲龟很多直接被电死，而当在城外岸边等候待命的太古龟们看到同伴受难，也不管三七二十一就跳下去救，结果也都被电到昏死。

至于萨尔加带领的攻城主力，这些冰须熊们倒不怕护城河，他们本身即会游泳渡水，祖先还经常游到海里捉鱼吃。而在他们渡河之后，先是尝试攀爬城墙，但根本爬不动，岩宫城虽然有历史，但原本一些裂缝因为维恩加固城防而都得以填补，根本没有可抓可踩的着力点。攀爬城墙失败后，萨尔加便带领部下轮流撞击城门，虽然冰须熊们都身强力大，但是城门也是灌铅浇筑而成，其坚固丝毫不逊色于雪峰顶城，开关同样需要强壮的精灵在城上摇动机关才行。而在分别解决了城头、地下和水下三个方向的进攻后，帕提斯集结了全部会制造岩崩的精灵集合到城头，将大块的石头从城头抛下，把冰系的冰须熊们立刻砸得乱成一团。

“撤！”规划了多路进攻均告失败的萨尔加，只好下令撤退。而城墙上，则传来帕提斯和守城方精灵们胜利的欢呼声。

“这支来犯之敌想得还真是周到，只可惜我们防备得更周到。好了，既然胜利了，大家继续回去睡觉吧！等睡够了我们再来论功行赏！”说着自己打着哈欠先回到了卧室，而在他回到房间要继续睡觉时才忽然想起来，帝国一直世代流传着被流放到大冰河的冰须熊的传说，刚才自己城下的那些白色的大体型精灵，不正是冰须熊么？预感到事情的严重后，他再也没有

睡意，召集部下进行犒赏之后，便叮嘱各部务必要加强守备。

而在冰须熊后面松林中远远观望的麦克罗等一众精灵，看到冰须熊们呼啦啦撤回，也被惊得不小。当萨尔加带着几个部下来到近前时，麦克罗便迎上去问：“大统领，伤亡如何？”

“还好是试探性进攻，虽有伤亡但损失不大，现在我才发现，我和我的部下们根本没有攻城战的经验，完全是凭想当然去做……”萨尔加说出了他的想法，然而话还没说完，就被大加德打断了：“没攻过城当然没经验，大统领这么逢难即退，恐怕永远不知道该怎么攻城吧？”

“军师，我们不退下来，难道在那等着被乱石砸死么？”

“不不不。”大加德继续打断萨尔加的话，“只有顶着乱石去攻城，你们在知道该怎么去做。”

“那么，军师说说，该如何顶着城上的岩崩落石攻城呢？还请军师赐教。”

“攻城的事我怎么知道？我是针叶山下来的，针叶山又没有过攻过城。”

“你既然没攻过城，为什么在这里指指点点的？”萨尔加也生气了，“难道非得让我的弟兄们在那城下全部阵亡？我是带他们回来过好日子的，不是带他们来送死的！”

“不不不。”大加德继续他的说话方式，“追求幸福是理所当然，但是不做好牺牲的准备是不行的，你们空有攻下雪崩山的雄心壮志却连基本的攻城经验都没有，那你们到底怎么打算的？难道等着基卡斯把你们当贵宾请上山去？”

“军师，我带部队撤退，只是暂退，回来研究研究方法还是要继续攻城，没有说这岩宫城我们不攻了……”

“不不不……”当大加德再次打断萨尔加时，被萨尔加猛地揪了起来：“你这个恶心的大猴子，非得看我的同族血流成河，你才满足是吗？”

“不不不……”第三个“不”字再次刚说出口，萨尔加几乎是咆哮着一拳打在大加德的面门上：“不不不，我让你不！翻过来倒过去地不，就跟放屁一样不不不个没完没了，我让你不！让你不！让你不……”大加德被打倒在地，萨尔加则是一顿拳打脚踢，而麦克罗在一边眯缝着眼看着，也不阻拦，对于大加德那种目中无人的否定，他也好多次想爆发揍他一顿，但终究克制住，这次萨尔加也算帮他出气了。

当萨尔加终于打累了时，大加德已经鼻青脸肿了，萨尔加还没消气，喘着粗气指着倒地的大加德吼着：“起来！跟我痛痛快快打一架！懒猴王好歹号称神一样的战斗种族，你这么怂包趴着地上挨打，不给同族丢脸么？”

“不不不。”大加德不紧不慢地抹着嘴角和眼角的血，“我是靠头脑吃饭的智者，怎么能跟你这武夫一般见识？自作多情！”

“你还跟我不不不！”萨尔加已经火冒三丈了，当他丧失理智想要一脚踩塌眼前讨厌至极的懒猴王的面门时，被麦克罗及时出手拦住，“算了吧，他就这样的，大统领还是多多包涵吧。”然后无奈地对还倒在地上的懒猴王大加德说：“我就说，你这种说话的方式早晚会挨揍。起来吧，去让军医给你看看。”



然后再次转向萨尔加：“大统领，说说你到底怎么打算的吧。”

“我的打算？”萨尔加平复了下来，“当然是请教大王您了，您这一路攻城拔寨，起码有不少攻城的经验。”

“哪来的经验，根本就是这些关隘守备空虚。”说罢指指岩宫城，“我要真懂得攻城，这座城早就被攻破了。”

“既然这样……”萨尔加沉思了片刻，“要不，我们回扎瑜城想办法吧。”

“回扎瑜城？”

“嗯，回到扎瑜城，我起码可以拿扎瑜城作参考，来想攻破岩宫城的方法。”

“那就听大统领的，全军撤回扎瑜城！”

100 攻城要术

回到扎瑜城后，萨尔加果然带着一众亲信在城外对着高大的城墙转来转去，终于他想出了办法：堆土。以自己的兵力，每个背负几袋土的话，应该足以堆出个斜坡来到达城墙上了，想到这里便让几个手下把麾下士兵全都叫来集合去挖土，把挖来的土堆到城下，但随着土堆越来越高，最高点也离城墙越来越远了，更糟糕的是，当萨尔加带头想攀上土堆时，那些现挖现堆的土堆还非常松软，以至于他每走一步都陷到底。

“我们为什么要把土倒在一起呢？直接用包土的布把土包起来，然后靠城墙磊在一起，不是更方便？”出这个主意的是大加德，虽然被萨尔加揍一顿，但他也急于攻破岩宫城，所以暂时放下了不快，帮萨尔加出主意。而萨尔加此时也已冷静下来，觉得自己不该一时冲动打他，便也趁机道歉并致谢：“军师能放弃私怨，宽恕我上午的粗野而给我们出谋划策，晚辈非常佩服。”

“不不不。”大加德并没有因为挨打而改了口头语，“都有共同的目的，就不必去分什么你们我们了，快试试效果吧！”

于是，当装满了土的布袋贴着墙有序地摆放垒起来后，萨尔加最终如愿以偿地看到了直通城头的斜坡，然而在他再次带头冲上去时，熊掌上的利爪便抓破了包着土的布，包括萨尔加在内的好几个冰须熊，都再次灰头土脸地陷入土中。而当把这些失败的布包全部搬走后，天色已经暗了下来，无奈之下，只好安排吃晚饭，结束一天的忙碌。

萨尔加吃完晚饭惯例地饭后散步顺带巡营，在冰须熊的营地中，他听到了训斥声：“你都这么大了，怎么还毛毛





躁躁的？我们的粮食已经被烧了一半，剩下这些粮食这么宝贵你还把粥给洒地上了？捡起来，吃了！”说话的是一个冰须熊，他在训斥的则是他的儿子，和辛吉尔一样是随军出征长见识的雪熊宝宝，雪熊宝宝很委屈：“粥都洒雪地里，没法捡了……”

“洒雪地里就捡不起来么？”那个冰须熊的利爪插进地里，往上一翻，因为被粥浸湿而已冻成冰坨的雪块被他抠了出来：“吃！”

“你省省吧。”一旁的冰须熊看不下去了，“他到底是不是你亲儿子啊？洒一碗粥至于让他连雪一块吃了么？这雪多脏你又不是不知道，而且都冻成冰坨了……”

“我就是让他长点记性，现在我们粮食这么缺……”那个父亲还在滔滔不绝地说时，看到萨尔加来了，惊得立刻话都说不利索了：“大、大统领，我孩子他小……不懂事，你别怪他，他是不故意把饭碗打翻的……”

萨尔加没有说话，而是从那个惊慌的父亲处拿过了那个冻成冰坨的雪块，上下左右端详，忽然面露了笑容：“各位，三天后，我带着大家在岩宫城吃个够！”说着对跟随的冰须熊侍从道，“传令下去，让各部吃好休息好，明天半夜我们趁夜演习，大后天半夜我们突袭岩宫城！”

“是！”

第二天一白天，萨尔加这里没有任何动静，大加德虽心有不满但因为挨了顿打，因此也不敢去明着指责萨尔加，但是背后却从来没停止对麦克罗说萨尔加这这那那的不是。晚上当扎瑜城的城门关闭后，早已悄悄出了城的光复军团在萨尔加的指挥下进行了演习。凌晨时分，当原本应该在驻地沉睡的冰熊们突然出现在城头上时，在城墙上放风瞭望的练声蟾蜍惊得差点叫出声来，但随即他们被控制住，接着眼前一阵刺眼的光线后，一切又恢复了正常。当练声蟾蜍们一被放走，便惊慌失措地把这事情告诉了麦克罗，麦克罗倒也不多过问，只是“哦”了句，就把练声蟾蜍们打发走，继续睡觉了。但是第二天也给练声蟾蜍们下达了口头命令，说光复军团一旦半夜出城，就立刻告诉他。因此当第三天后半夜，萨尔加悄悄带着光复军团离开扎瑜城奔赴岩宫城时，巨沼怪麦克罗也带着几个亲信和把守城门的练声蟾蜍一起，悄悄地跟了出去，躲在前些天他率全体部众潜藏的林子中，看萨尔加究竟要怎么做。

他看到，萨尔加和他的光复军团并没有急于攻城，而是钻进附近有着厚厚积雪的森林中，不大一会，每个精灵都背负着一大包的雪出来了，他们把雪悄悄地倒在岩宫城的城墙脚下，如堆雪人一般塑起坡度和外形，当大概有两三米高快要倒塌时，便有太古龟对着雪坡表面喷水，将雪从外到里浸湿，然后再由弗里基奥们发动冰系技能，将这些雪坡冻成结结实实的冰块，然后在此基础上继续堆雪塑形制造雪坡。他们就这么一直忙活了一整夜，当东方开始出现鱼肚白时，这个雪塑冰冻的陡坡竟然真的直达城顶。而岩宫城的城墙守卫竟然没有发现，一来他们主要是用来防备飞鸟和浮游精灵，二来也是冰须熊们撤走后连续三天再没动静，他们也就懈怠了。当非常擅长在冰雪上行走的冰须熊们

顺着颇有坡度的雪坡爬到了城顶时，这些开小差打盹的值夜的寄岩蟹全部在睡梦中被稀里糊涂地干掉。与此同时，弗里基奥们也已经用冰链将不擅长爬雪坡的太古龟们带到了城墙上，接下来，这些入侵者们悄声潜行于尚未破晓的黑暗中，把住了各个要隘，接着将睡梦中的虫系精灵们悉数控制起来，包括这里的头领、岩宫蟹帕提斯也不例外，不过相比于那些在睡梦中稀里糊涂被利爪架在脖子上而不得不举手投降的部下，他还是凭借其敏锐稍稍地抗争了下——自从占领了这座城，虽然城防坚固，但他还是很难睡踏实，今天也不例外，当他在睡梦中听到房间外轻微的脚步声时，顿时清醒过来，在悄然进行了破壳之后佯装酣睡观察动静，当几个冰须熊闯进他的卧室，扑向他留下来迷惑来犯之敌的空壳时，便遭到了他的伏击，已经两度破壳强化的帕提斯无论速度还是攻击力都大大提升，一顿砍杀加上岩石技能，前来抓捕他的冰须熊们顷刻便被打倒。

长出了一口气之后，帕提斯赶紧将岩石壳套上，并在岩壳中塞满食物和财宝，准备逃走，刚出门，一个尖利的趾尖便压在了他的后脑上——带领部下对他进行抓捕的萨尔加也在外面等着呢。好在帕提斯维持着刚才的精神，感受到趾尖后，迅速将头缩回壳内，萨尔加一下没收住将前爪插入地下时，这个大力气的岩宫蟹竟然背着大而重的外壳一跃而起，用后背的巨大岩石重重抽中了萨尔加的面门，萨尔加犹如被一块非常大的板砖拍中了脸，其力道之大让他些倒下，还没等站稳，已经出了房屋的帕提斯便回身对着萨尔加发动岩石爆破，刚刚脸上重重挨了一下的萨尔加大叫着不好，只能以前臂遮住脸避免受到重伤，虽说连续的岩石爆破轰下来，他护住了脸部胸部这些要害部位没被打到，但他的右臂的前半截都疼得如骨折一般，而左掌尚插在地中没拔出来，原本打算逃跑的帕提斯见此情景索性返回，再次发动破壳后，以迅雷不及掩耳的速度窜到萨尔加的近前双爪砸地，爆发着巨大力量的岩石飞了出来，直接打向萨尔加，情急之下萨尔加大喊一声不好，抽出插在地中的左臂，庞大的身躯就地翻滚回到房间内，立稳后张开巨大的熊掌将寒气聚集，瞬间两掌间便出现了众多的冰凌，接着气运双臂，用内力把冰凌推出飞刺向帕提尔。帕提尔看到冰凌飞来便起身跳跃躲避，但他的位置正好位于门下，一下没跳起来，使得他在破壳后没有任何有效物防的情况下，硬生生挨了克制自己的冰系物理攻击，受了重伤。见帕提尔软趴趴地趴倒在地，脸和右臂仍然剧痛的萨尔加扑到近前，用足力气举起熊掌就要报复——但举起熊掌后，想了想，终究没拍下去，将帕提尔放到地上后，喊来几个赶来增援的冰须熊将他先拘押起来，接着带大部队仔仔细细地搜查了岩宫城的每个角落，到天大亮的时候完成了搜



索，在确认没有岩宫城的战斗精灵后，才下令将城头大旗换上冰熊光复军团的冰熊旗，并打开岩宫城的粮仓，带着部众饱餐一顿后，提审帕提斯。

与此同时，在城外不远处树林中潜藏观察他们攻城情况的麦克罗和被他找来守城的一些练声蟾蜍，也已经潜伏了一晚上，由于光复军团来来回回搬运积雪看着很没劲，因此除了麦克罗以外，其他一同前来的精灵几乎都打盹了，直到被清晨的阳光晒醒，才发现城头的大旗已经换上了光复军团标志性的冰熊旗，而原本冰熊们攀爬入城的雪坡，此时被太阳一晒也已经化得变形，虽然依城而立看着奇怪，但已无论如何联想不到通过这里还能攀爬进城。只有麦克罗知道，萨尔加到底用了多久的精力和时间，做了完全充分的准备，才能近乎兵不血刃地拿下号称雪崩山外围最坚不可摧的金兰城、也就是岩宫城。惟一让他不爽的，是他们挂的是他冰熊旗而非沼泽旗，但想到对方虽然听从自己调遣但毕竟也是结盟，便也咽下这口气了。

“大王，他们会不会也霸占了岩宫城，不放我们进城呢？”一个练声蟾蜍忽然发问，让麦克罗全无防备以至于哑口无言。

“是啊。”亲卫队的一个沼跃鱼也跟着帮腔，“他们跟我们结盟是因为他们被烧了粮食剩余的不够吃，现在，他们夺取了岩宫城，钱和粮都充足了，不需要跟我们结盟啦。”

“就是，现在他们顺利地通过了我们还拿下了岩宫城，有了落脚点，他们真的不需要我们了。”

这一下打开了话匣子，这些平日只懂得打架斗狠拼命的大老粗忽然都如大加德一般，七嘴八舌地说着各自的观点，总结起来就是一句话：占领了岩宫城后，这支以光复故国为目标的光复军团将不再需要和自己结盟了。麦克罗想了想，相比之前胸无大志、小富即安的岩宫蟹帕提斯，如今新占据坚城的冰须熊萨尔加，才是真正可怕的对手……

“那个懒猴王出的什么馊主意！”心烦意乱中，麦克罗迁怒于大加德，“让他们去攻打坚城，打下之后据坚城而跟我们毁盟，我们不是多个强敌么……”

正在这时，西北方向放风的一个沼跃鱼做了一个嘘声的手势：“各位，我如果没看错的话，大森林那面好像来了一队精灵！”

顺着沼跃鱼所指，麦克罗看到，白雪覆盖的森林中，果然来了一支绵延不到尽头的队伍，虽然逆着光，但从身形上来看，是长毛猪无疑——他举义后互相视为眼中钉肉中刺的老对头、长毛猪维恩，竟然带着全部的部队出现了！更糟糕的是，练声蟾蜍们的大嗓门似乎让他们察觉到了这里有动静，正在朝这里赶来。

看看自己不过带了十多个随从，麦克罗不禁叹了口气：“搞不好要死在这里了……”想到这，他抚摩抚摩右臂上佩戴的唐季臣送他的MEGA石：当初自己靠MEGA进化，从层层封锁的雪崩山活着走出来，如今也可以给自己再拼一条生路！



未完待续

光盘导视

一、《口袋妖怪超不可思议的迷宫》预告片（1）



二、宠物小精灵AG



49.小正和小正！守卫雨蜘蛛！



50.宠物小精灵竞技赛·哈奇茨盖大会！


51.瑜伽王！竞技赛之战！


52.正电兔和负电兔！支援之路？

三、华盛顿音乐会（伊宿）



在线观看：http://dwz.cn/QtzqW

密码：D57ek83oh

菜单音乐：武斗镇（口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石）

《口袋玩家》的网购及邮购

网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，购买满28元快递包邮！

官网书刊频道	淘宝动漫游书店	UCG口袋微店
b.ucg.cn	acgbook.com	vd.ucg.cn

全年/半年/季度订阅 通过输入以上网址或扫描二维码进入官网在线购书频道，还可以选择全年、半年辑季度订阅（位置如图）。



邮购 **地址**：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮编：730020
邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。
电话：0931－4867606，
Email：pgking@263.net。

创刊合作论坛：**口袋妖怪525**



合作字幕组：

神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：

C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
掌机王荣誉出品



本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元